

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**MUSEUM SENI LUKIS
DENGAN PENDEKATAN METAFORA
DI YOGYAKARTA**

**DISUSUN OLEH:
KURNIAWAN FEBRI PRADANA
NPM : 130115136**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

MUSEUM SENI LUKIS DENGAN PENDEKATAN METAFORA DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

KURNIAWAN FEBRI PRADANA

NPM : 130115136

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
Pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dosen Pembimbing



(Catharina D.A. Depari, S.T., M.T.)

Yogyakarta, 20 April 2018

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



(Gerarda Orbita Ida Cahyandari, S.T., MBS.Dev.)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini, saya :

Nama : Kurniawan Febri Pradana

NPM : 130115136

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa :

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
– yang berjudul :

MUSEUM SENI LUKIS DENGAN PENDEKATAN METAFORA DI YOGYAKARTA

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan gagasan,maupun kutipan – baik langsung maupun tidak langsung – yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatn kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya – yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan gambar Rancangan serta Laporan Perancangan – ini saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta ; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 20 April 2018

Yang Menyatakan,


(Kurniawan Febri Pradana)

INTISARI

Yogyakarta merupakan sebuah kota yang masih kental dengan kebudayaan, dan dikenal dengan kota pendidikan di Indonesia. Kebudayaan yang kental di Yogyakarta tentunya tidak terlepas dari masyarakat di dalamnya. Karena predikatnya sebagai kota pendidikan maka banyak juga terdapat para pemuda yang kreatif dalam berbagai bidang.

Kebudayaan tentu tidak lepas dari sebuah seni, dan seni pastinya tidak lepas dari seseorang yang berada didalamnya yang dapat disebut seorang seniman. Di kota Yogyakarta terdapat banyak seniman yang berkarya dalam bidang khususnya seni lukis. Mereka yang berasal dari Yogyakarta maupun luar daerah tentunya berbondong-bondong untuk melakukan kegiatan seni untuk dapat menyakurkan bakatnya. Biasanya acara seni tersebut diadakan ditempat yang fungsinya tidak benar-benar khusus.

Dari isu-isu tersebut maka dibutuhkan tempat khusus yaitu Museum Seni Lukis di Yogyakarta yang berfungsi untuk apresiasi karya seni lukis yaitu sebagai tempat menuangkan ide para seniman, memamerkan hasil karya seorang pelukis, memberikan edukasi serta kesempatan masyarakat untuk belajar dan mengenal seni lukis. Museum Seni Lukis sekaligus berfungsi sebagai lembaga yang melindungi, merawat, mengarsip, dan memberikan edukasi pengetahuan, serta penghargaan masyarakat terhadap karya seni lukis. Pembangunan proyek Museum ini dipilih di Yogyakarta karena memiliki potensi yang erat kaitannya dengan dunia seni.

Tugas akhir ini akan fokus membahas mengenai karya seni lukis di Indonesia. Selain itu, menganalisis potensi-potensi yang ada agar ditemukan wujud bangunan Museum Seni Lukis di Yogyakarta yang dapat meningkatkan apresiasi dan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat melalui pengolahan tata ruang dalam ruang pameran dan tampilan bangunan dengan pendekatan Arsitektur Metafora.

Kata Kunci : Karya seni lukis, apresiasi, edukasi, interior, tampilan bangunan, Arsitektur Metafora

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan berkat yang melimpah, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan dengan judul “ Museum Seni Lukis dengan Pendekatan Metafora di Yogyakarta” dan dapat selesai tepat pada waktunya.

Tugas akhir ini merupakan satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan yudisium dan meraih gelar sarjana teknik (S-1). Tahapan untuk menyelesaikan tugas akhir ini dimulai dari proses pengamatan lapangan, konsultasi dengan dosen pembimbing, tahap penulisan tugas akhir sebagai landasan konseptual perencanaan dan perancangan yang akhirnya dapat dituangkan kedalam gambar pada tahap studio.

Pada tugas akhir ini, penulis menjelaskan mengenai landasan konseptual perencanaan dan perancangan Museum Seni Lukis di Yogyakarta yang dapat meningkatkan apresiasi pada pada seniman dan karya seni lukis sebagai sarana edukasi bagi masyarakat umum melalui pengolahan tata ruang dalam ruang pameran serta tampilan bangunan dengan pendekatan arsitektur metafora.

Selama proses pembelajaran dan penulisan laporan, penulis tidak lepas dari kerja sama dan bimbingan dari pihak-pihak lain mulai dari dosen, staf pengajar, teman, dan keluarga. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Tugas Akhir ini dari awal sampai akhir. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa, yang tiada henti selalu memberi inspirasi bagi saya untuk selalu berkarya, tidak hanya dalam Tugas Akhir melainkan selama penulis berkuliah arsitektur.
2. Dosen Pembimbing Tugas Akhir yaitu Ibu Catharina D.A. Depari, S.T, M.T. yang setiap hari Senin tidak pernah lelah dan selalu konsisten dalam membimbing Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir.

4. Kedua orang tua saya Papah (Bapak Eko Sugiarto) dan Mamah (Nur Haryanti) yang menjadi inspirasi terbesar saya, memberi semangat, nasehat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dan maju dalam mengapai kesuksesan.
5. Adik saya yaitu Chandra Surya Dharmawan yang turut memberi dukungan selama ini.
6. Keluarga besar saya yang tentunya turut memberi dukungan selama ini.
7. Kekasih saya, Jovanka Bintang D dan keluarganya yang selalu memberikan motivasi, doa, semangat untuk bisa baik menggapai kesuksesan.
8. Sahabat dan teman seperjuangan selama menimba ilmu di Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Panji Teo Nugroho, Karel V.A.S, Rodolfo Evagrio D.R.M, Antonius B, Yohanes Hero, Nia Ferawati, Sally Astria, Mustakimah, Natalia Iyai yang selalu memberi semangat dan dukungan satu sama lain.
9. Teman-teman kompleks rumah dari masa kecil hingga sekarang yang terus memberikan semangat, dukungan, dan doa selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
10. Bapak/Ibu Dosen, karyawan, dan seluruh teman mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
11. Semua pihak yang sudah memberi doa, dukungan, dan bantuan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini. Mohon maaf apabila ada kesalahan yang disengaja maupun tidak sengaja dalam Tugas Akhir ini. Semoga tulisan Tugas Akhir yang jauh dari sempurna ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 28 Agustus 2017

Penulis,



(Kurniawan Febri Pradana)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGABSAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
INTISARI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.1.2. Latar Belakang Permasalahan	6
1.2. Rumusan Permasalahan	9
1.3. Tujuan dan Sasaran	9
1.3.1. Tujuan	9
1.3.2. Sasaran	9
1.4. Lingkup Studi	10
1.4.1. Lingkup Studi	10
1.4.2. Pendekatan Studi	10
1.5. Metode Studi	11
1.5.1. Deskriptif	11
1.5.2. Pengumpulan Data	11
1.5.3. Analisis dan Sintesis	11
1.6. Sistematika Pembahasan	12
1.7. Daftar Pustaka	15
 BAB II TINJAUAN UMUM MUSEUM DAN SENI LUKIS	 16
2.1. Museum.....	16
2.1.1. Pengertian Museum	16
2.1.2. Fungsi dan Tugas Museum	17
2.1.3. Jenis Museum.....	19
2.1.4. Kegiatan Museum	22

2.1.5. Struktur Organisasi Museum	23
2.1.6. Prinsip Perancangan Museum	24
2.1.6.1. Desain Ruang dan Sirkulasi Museum.....	28
2.1.7. Syarat Pendirian Museum	32
2.2. Tinjauan Seni Lukis	38
2.2.1. Pengertian Seni Lukis	38
2.2.2.1. Sejarah Seni Lukis di Indonesia.....	39
2.2.3. Komponen Seni Lukis.....	51
2.2.4. Aliran Seni Lukis	52
2.2.5. Media Seni Lukis	59
2.2.6. Teknik Seni Lukis	59
2.2.7. Fungsi Seni Lukis	60
2.3. Pelukis Legendaris di Yogyakarta	61
2.3.1. Affandi Koesoema	61
2.3.2. Bagong Kussudiardja	70
2.3.3. Djoko Pekik	73
2.3.4. Basoeki Abdullah.....	77
2.3.5. Raden Saleh	82
2.4. Tinjauan Pendekatan Arsitektur Metafora	87
2.4.1. Pengertian Arsitektur Metafora.....	87
2.4.2. Karya Arsitektur dengan Pendekatan Metafora.....	88
2.5. Tinjauan Apresiasi, Edukasi, Rekreasi, Prestasi pada Museum.....	89
2.5.1. Fungsi Apresiasi.....	89
2.5.2. Tinjauan Edukasi	89
2.5.3. Tinjauan Rekreasi	90
2.5.4. Tinjauan Prestasi	90
2.6. Tinjauan Komparatif Terhadap Objek Sejenis.....	91
2.6.1. Museum Seni Lukis Affandi	91
2.6.2. Museum of Modern Art	98

2.7. Studi Komparasi.....	102
BAB III TINJAUAN KAWASAN WILAYAH YOGYAKARTA	103
3.1. Tinjauan Umum Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta	103
3.1.1. Kondisi Geografif Yogyakarta.....	103
3.1.2. Landasan Wilayah dan Topografi	104
3.1.3. Kondisi Administratif Kota Yogyakarta	105
3.1.4 Kondisi Klimatologis Kota Yogyakarta.....	106
3.1.5. Kondisi Sosial Budaya Kota Yogyakarta	106
3.2. Tinjauan Penentuan Wilayah	107
3.2.1. Kriteria Mutlak.....	107
3.2.2. Kriteria Tidak Mutlak	107
3.2.3. Kawasan Prioritas Provinsi D.I.Y	108
3.2.4. Potensi Prioritas Provinsi D.I.Y	108
3.2.5. Penentuan Wilayah	109
3.2.6. Rencana Struktur dan Tata Ruang Wilayah D.I.Y.....	111
3.2.7. Peta Museum Wilayah Kota Yogyakarta.....	113
3.2.8. Pemilihan Kawasan Tapak.....	115
3.2.9. Kawasan tapak Museum	117
3.2.10. Kesimpulan Pemilihan Site	126
3.3. Kebijakan Pemerintah Kepariwisata Museum dan RTRW.....	127
3.3.1. Peraturan Pemerintah dan Peraturan Daerah	127
BAB IV TINJAUAN ARSITEKTUR METAFORA.....	131
4.1. Batasan Tata Rupa dan Tata Ruangan Museum Seni Lukis	131
4.1.1. Pegertian Tata Ruang	131
4.1.2. Pengertian Tata Ruang Dalam Arsitektur	132
4.2. Tinjauan Arsitektur Metafora.....	133
4.2.1. Pengertian Arsitektur Metafora.....	133

4.2.2. Arsitektur Berdasarkan Prinsip Metafora	134
4.2.3. Kegunaan penerapan Metafora Terhadap Arsitektur	134
4.2.4. Kategori Metafora dalam Arsitektur	135
4.2.5. Metafora Gender dalam Arsitektur	135
4.2.6. Arsitektur Metafora Sebagai Ikon.....	136
4.3. Preseden Bangunan Metafora	138
4.3.1. Bahai Lotus, New Delhi.....	138
4.3.2. Keong Emas	140
4.3.3. Kesimpulan Preseden dalam Arsitektur Metafora	142
BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....	143
5.1. Analisis Perencanaan	143
5.1.1. Analisis Pemilihan Tapak	143
5.1.2. Analisis Sistem Lingkungan	146
5.1.3. Analisis Sistem Manusia.....	150
5.1.4. Analisis Pelaku dan Kegiatan	159
5.1.5. Analisis Kebutuhan Ruang	170
5.1.6. Analisis Besaran Ruang	173
5.1.7. Analisis Organisasi Ruang.....	184
5.1.8. Analisis Fungsi dan Program Ruang.....	187
5.1.9. Analisis Perencanaan Hubungan Ruang.....	191
5.1.10. Analisis Perencanaan Perancangan Site.....	192
5.1.11. Analisis Tata Masa Bangunan	202
5.1.12. Analisis Pendekatan Arsitektur Metafora	203
5.1.13. Analisis Ruang Pamer Museum Seni Lukis.....	206
5.1.14. Analisis Alur Museum	207
5.1.15. Analisis Konsep Bentuk Fasad	208
5.1.16. Analisis Bentuk Gubahan Masa dan Fungsi Divisi	210
5.1.17. Analisis Perancangan Tata Letak Bangunan dan Ruang.....	211

5.1.18. Analisis Perancangan Sirkulasi Bangunan dan Ruang.....	214
5.1.19. Analisis Pencahayaan.....	216
5.1.20. Analisis Penghawaan	222
5.1.21. Analisis Struktur dan Konstruksi	227
5.1.22. Analisis Utilitas Bangunan	230
 BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	237
6.1. Konsep Perencanaan	237
6.1.1. Konsep Sistem Manusia.....	237
6.1.2. Konsep Kebutuhan Lokasional	239
6.1.3. Konsep Besaran Kebutuhan Ruang Museum Seni Lukis	240
6.2. Konsep Perancangan	240
6.2.1. Konsep Perancangan dan Programatik	240
6.2.2. Konsep Perancangan Aktimalisasi Ruang	244
6.2.3. Konsep Perancangan dan Konstruksi.....	247
6.2.4. Konsep Perancangan Sistem Utilitas	249
6.2.5. Wujud Konseptual Bentuk Bangunan.....	251
DAFTAR PUSTAKA	252

DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN

Gambar 1.1. Grafik Perkembangan Wisatawan Mancanegara di Yogyakarta.....	2
Gambar 1.2. Grafik Perkembangan Wisatawan Nusantara di Yogyakarta	3
Gambar 1.3. Grafik Perkembangan Wisatawan Mancanegara dan Nusantara	3
Gambar 1.4. Perbandingan Museum dan Gallery Seni di Yogyakarta	8
Gambar 1.5. Tata Langkah Perancangan Museum Seni Lukis	12
Gambar 1.6. Tata Langkah Perancangan Museum Seni Lukis	13

BAB II TINJAUAN UMUM MUSEUM DAN SENI LUKIS

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Museum Nasional	24
Gambar 2.2. Standar Sudut Pandang dan Jarak Pandang pada Ruang Museum	26
Gambar 2.3. Diagram Organisasi Museum.....	27
Gambar 2.4. Pembagian Zona Museum.....	28
Gambar 2.5. Standar Jarak Pandang ke Dinding	29
Gambar 2.6. Standar Jarak Pandang ke Dinding	29
Gambar 2.7. Jenis Pola Sirkulasi Pengunjung	30
Gambar 2.8. Jenis Pola Sirkulasi Ruang Pameran	31
Gambar 2.9 Lukisan Teknik Aerograph.....	39
Gambar 2.10. Lukisan Zaman Hindu Klasik Ramayana dan Mahabarata.....	41
Gambar 2.11. R. Saleh dan Karyanya Lukisan Penangkapan Diponegoro.....	44
Gambar 2.12. Lukisan Pemandangan Priangan oleh Abdullah (1935).....	45
Gambar 2.13. Foto Pelukis Affandi Koesoema	61
Gambar 2.14. Poster propaganda <i>Boeng, ajo, Boeng!</i> karya Affandi 1945	65
Gambar 2.15. Lukisan Karya Affandi Koesoema.....	68
Gambar 2.16. Lukisan Potret Diri Karya Affandi Koesoema.....	69
Gambar 2.17. Bagong Kussudiarja	70
Gambar 2.18. Lukisan Bagong Kussudiarja “Ibu dan Anak”	72

Gambar 2.19. Lukisan Bagong Kussudiarja “Gereja Agung”	73
Gambar 2.20. Djoko Pekik.....	73
Gambar 2.21. Karya Djoko Pekik “Berburu Celeng”	76
Gambar 2.22. Karya Djoko Pekik “ <i>Pengamen Istirahat</i> ”	76
Gambar 2.23. Basoeki Abdullah	77
Gambar 2.24. Museum Basoeki Abdullah	79
Gambar 2.25. Karya Basoeki Abdullah “ <i>Diponegoro memimpin pertempuran</i> ”	81
Gambar 2.26. Karya Basoeki Abdullah “ <i>Gadis dibawah Sinar Bulan Purnama</i> ”	81
Gambar 2.27. Raden Saleh.....	82
Gambar 2.28. Karya Raden Saleh “ <i>Penangkapan Diponegoro</i> ”	86
Gambar 2.29. Karya Raden Saleh “Kapal Dilanda Badai” (1837).....	86
Gambar 2.30. Museum Seni Lukis Affandi	91
Gambar 2.31. Siteplan Museum Affandi	94
Gambar 2.32. Museum Seni Lukis Affandi Galleri 1	94
Gambar 2.33. Museum Seni Lukis Affandi Galleri 2	95
Gambar 2.34. Museum Seni Lukis Affandi Galleri 2	95
Gambar 2.35. Museum Modern of Art.....	98
Gambar 2.36. Rancangan Museum Modern of Art.....	100

BAB III TINJAUAN KAWASAN WILAYAH YOGYAKARTA

Gambar 3.1. Batas Wilayah Kabupaten di Yogyakarta	103
Gambar 3.2. Peta Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Kota Yogyakarta.....	113
Gambar 3.3. Peta Museum di Kota Yogyakarta	115
Gambar 3.4. Peta Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta	117
Gambar 3.5. Daerah Pemilihan Lokasi yang Menjadi Pemilihan Tapak 1	118
Gambar 3.6. Daerah Pemilihan Lokasi yang Menjadi Pemilihan Tapak 2	120
Gambar 3.7. Daerah Pemilihan Lokasi yang Menjadi Pemilihan Tapak 3	123

BAB IV TINJAUAN ARSITEKTUR METAFORA

Gambar 4.1. House X Peter Eiseman Mewakili Gender Pria	135
Gambar 4.2. Court For Madrid (Zaha Hadid) Mewakili Gender Wanita	136
Gambar 4.3. Art-Science Museum.....	136
Gambar 4.4. Bahai Lotus Temple, New Delhi.....	138
Gambar 4.5. Perbandingan Bentuk Fasad Bahai Lotus Temple	140
Gambar 4.6. Bangunan Keong Emas	140
Gambar 4.7. Metafora Bangunan Keong Emas	142

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Gambar 5.1. Dimensi Tapak Alternatif 1	144
Gambar 5.2. Fungsi Museum	151
Gambar 5.3. Penjabaran 3 Fungsi Museum	158
Gambar 5.4. Struktur Organisasi Museum Seni Lukis	159
Gambar 5.5. Hubungan antar Fungsi Ruang.....	187
Gambar 5.6. Hubungan antar Zoning pada Site	187
Gambar 5.7. Zoning Area antar Divisi Kegiatan	188
Gambar 5.8. Zoning Privasi Antar Ruang.....	189
Gambar 5.9. Zoning Koleksi Publik dan Non Publik	190
Gambar 5.10. Analisis Perencanaan Hubungan Ruang	191
Gambar 5.11. Deskripsi Site Terpilih	192
Gambar 5.12. Analisis Kawasan Edukasi Sekitar Site.....	194
Gambar 5.13. Hasil Zonasi Masa Bangunan.....	202
Gambar 5.14. Hasil Zonasi Masa Bangunan.....	206
Gambar 5.15. Konfigurasi Primer Sirkulasi Museum.....	207
Gambar 5.16. Konfigurasi Primer Sirkulasi Museum.....	208
Gambar 5.17. Bentuk Gubahan Masa dan Fungsi Zona Divisi.....	210
Gambar 5.18. Analisis Tata Letak Bangunan dan Ruang Lantai 1	211
Gambar 5.19. Analisis Tata Letak Bangunan dan Ruang Lantai 2 dan 3	212

Gambar 5.20. Analisis Tata Letak Bangunan dan Ruang Lantai Basement	213
Gambar 5.21. Analisis Sirkulasi Siteplan	214
Gambar 5.22. Analisis Sirkulasi Pengunjung dan Karyawan	215
Gambar 5.23. Penerapan Cahaya Alami	216
Gambar 5.24. Penerapan Cahaya Alami	216
Gambar 5.25. Penerapan Cahaya Aksen	217
Gambar 5.26. Penerapan Cahaya Ambien	218
Gambar 5.27. Penerapan <i>Shadding</i> pada Penerangan Ambien	218
Gambar 5.28. Jenis Lampu pada Perancangan Museum.....	218
Gambar 5.29. Pondasi Footplate	227
Gambar 5.30. Pondasi Struktur Baja.....	228
Gambar 5.31. Pondasi Batu Kali.....	228
Gambar 5.32. Sistem Kolom dan Plat Beton	229
Gambar 5.33. Struktur Atap Rangka Baja	229
Gambar 5.34. Material Ekspose <i>Super Structure</i> dan <i>Upper Structure</i>	230
Gambar 5.35. Sistem <i>Down Feed</i> Air Bersih.....	231
Gambar 5.36. Alur Sistematis Sistem <i>Down Feed</i>	231
Gambar 5.37. Alur Sistematis Sistem <i>Down Feed</i> Air Kotor	232
Gambar 5.38. Transportasi Vertikal.....	234
Gambar 5.39. Sistem Distribusi PLN.....	235
Gambar 5.40. Mesin Genset Bangunan	236
Gambar 5.41. Sistem Penangkal Petir Faraday	236

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Gambar 6.1. Hubungan Antar Ruang Makro Museum Seni Lukis.....	239
Gambar 6.2. Nama Ruangan dalam Museum Seni Lukis	239
Gambar 6.3. Konsep Ruang Vertikal	241
Gambar 6.4. Konsep Ruang Horisontal Lantai 1	241
Gambar 6.5. Konsep Ruang Horisontal Lantai 2	242

Gambar 6.6. Konsep Ruang Horisontal Lantai 3	243
Gambar 6.7. Konsep Pencahayaan Buatan	244
Gambar 6.8. Konsep Pencahayaan Alami.....	245
Gambar 6.9. AC Central.....	245
Gambar 6.10. AC Split.....	246
Gambar 6.11. Material Berpori Dalam Akustika	246
Gambar 6.12. Struktur dan Pondasi	247
Gambar 6.13. Lapisan Penghijauan Atap.....	248
Gambar 6.14. Penghijauan Atap	248
Gambar 6.15. Konsep Pendistribusian Air Bersih	249
Gambar 6.16. Konsep Bentuk Tata Rupa Museum Seni Lukis	251



DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan yang Datang ke Museum	4
--	---

BAB II TINJAUAN UMUM MUSEUM DAN SENI LUKIS

Tabel 2.1. Analisis Bentuk Bangunan Affandi	97
Tabel 2.2. Analisis Bangunan Museum of Modern Art	101
Tabel 2.3. Perbandingan Museum Affandi dan Museum of Modern Art	102

BAB III TINJAUAN KAWASAN WILAYAH YOGYAKARTA

Tabel 3.1. Studi Komparasi Wilayah berdasarkan Kriteria Mutlak	110
Tabel 3.2. Studi Komparasi Wilayah berdasarkan Kriteria Tidak Mutlak	110
Tabel 3.3. Tabel Rencana Pola Ruang Kota Yogyakarta	112
Tabel 3.4. Tabel Museum Kota Yogyakarta	114
Tabel 3.5. Analisis Site 1 berdasarkan Kriteria Museum Planning	119
Tabel 3.6. Analisis Site 2 berdasarkan Kriteria Museum Planning	121
Tabel 3.7. Analisis Site 3 berdasarkan Kriteria Museum Planning	124
Tabel 3.8. Table Scoring Tapak	126

BAB IV TINJAUAN ARSITEKTUR METAFORA

Tabel 4.1. Relevansi Prinsip Arsitektur Metafora	139
Tabel 4.2. Relevansi Prinsip Arsitektur Metafora	141

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Tabel 5.1. Proses Apresiasi	152
Tabel 5.2. Analisis Sarana Apresiasi	154
Tabel 5.3. Analisis Sarana Edukasi	155
Tabel 5.4. Analisis Sarana Rekreasi	157

Tabel 5.5. Identifikasi Pelaku dan Kegiatan	159
Tabel 5.6. Identifikasi Kegiatan Berdasarkan Jenis Divisi Pekerjaan.....	161
Tabel 5.7. Identifikasi Kegiatan Pameran Seni Lukis.....	162
Tabel 5.8. Identifikasi Alur Kegiatan Pelaku	163
Tabel 5.9. Tabel Kebutuhan Ruang	170
Tabel 5.10. Besaran Ruang	174
Tabel 5.11. Penentuan Luasan Berdasarkan Bagian Zona.....	183
Tabel 5.12. Analisis Organisasi Ruang	184
Tabel 5.13. Analisis Pendekatan Metafora	203
Tabel 5.14. Analisis Pencahayaan Alami dan Buatan pada Ruang Museum.....	219
Tabel 5.15. Analisis Penghawaan Alami dan Buatan pada Ruangan Museum	223
Tabel 5.16. Analisis Penanggulangan Bencana Kebakaran	232

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Tabel 6.1. Konsep Besaran Kebutuhan Ruang Museum Seni Lukis	240
---	-----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Yogyakarta merupakan sebuah kota yang dikenal sebagai kota pelajar, kota wisata, dan kota budaya. Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar karena berbagai jenis lembaga pendidikan negeri maupun swasta bermunculan di Yogyakarta, banyak berbagai cabang ilmu pengetahuan terdapat di kota ini . Hal ini telah menjadikan Yogyakarta tumbuh sebagai kota pelajar dan pusat pendidikan.

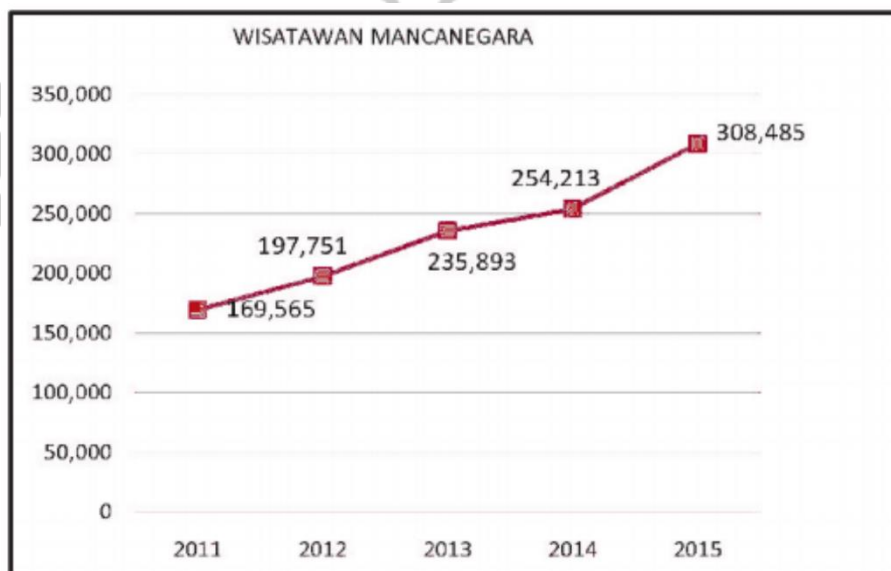
Kemudian kebudayaan yang kental, dan potensi alam di Yogyakarta tentu memberi dampak terhadap sektor pariwisata. Saat ini Yogyakarta telah menjadi tujuan wisata favorit di Indonesia , banyak wisatawan lokal maupun mancanegara datang ke kota ini. Hal ini dikarenakan Yogyakarta memiliki banyak objek wisata, baik wisata alam, wisata bersejarah, wisata religi, wisata budaya dan wisata kuliner. Yogyakarta juga termasuk kota yang sangat strategis dan mudah dijangkau. Banyak sekali aktifitas yang dapat dilakukan saat berkunjung ke Yogyakarta baik untuk berlibur maupun untuk kepentingan bisnis.

Tingginya minat jumlah wisatawan yang datang harus dimanfaatkan dengan baik serta ditunjang dengan fasilitas dan faktor-faktor pendukung guna meningkatkan kualitas pariwisata di Yogyakarta. Minat wisatawan yang datang di Yogyakarta setiap tahun bertambah jumlahnya. Berdasarkan data dari (Badan Pusat Statistik Republik Indonesia, 2016) perkembangan jumlah wisatawan asing yang berkunjung ke Yogyakarta tertinggi di Indonesia. Hal tersebut dinilai dari kunjungan wisatawan mancanegara ke Yogyakarta selama Januari hingga Juli 2016 yang masuk melalui Bandara Adisucipto.

Wisatawan mancanegara yang datang selama Januari hingga Juli 2016 lalu dibanding kunjungan tahun 2015 naik sebesar 41,89 persen. Kenaikan tersebut merupakan yang tertinggi di Indonesia (Direktur Statistik Keuangan, TI, dan Pariwisata, Badan Pusat Statistik Republik Indonesia, Dr Titi Kanti Lestari, 2016).¹

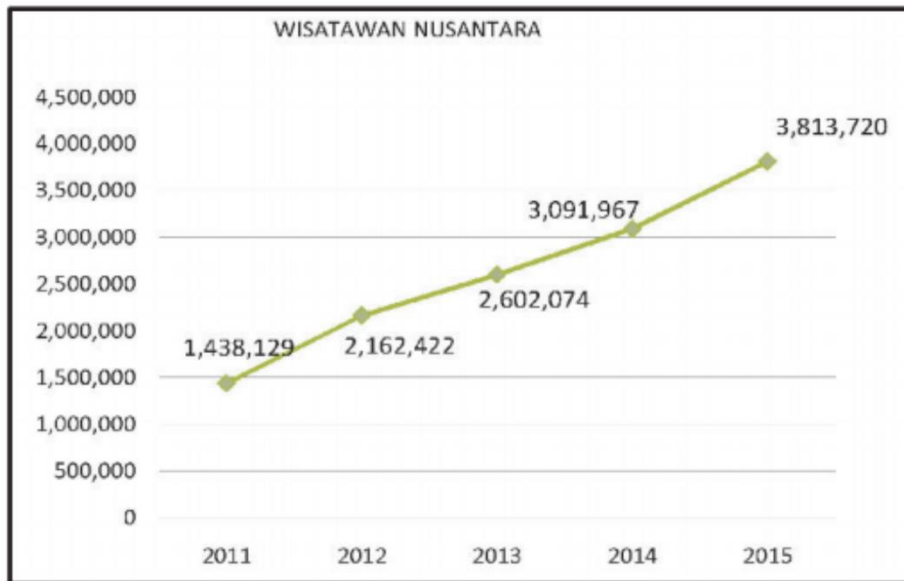
Wisatawan yang datang banyak berkunjung ke berbagai sektor, seperti wisata alam, wisata bersejarah seperti mengunjungi museum, monumen dan candi, wisata budaya, dan wisata kuliner yaitu mengunjungi tempat-tempat kuliner khas Yogyakarta. Salah satu elemen penting dari berbagai jenis wisata tersebut adalah Museum. Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. (Peraturan Pemerintah RI. No. 19, 1995).

Museum di Yogyakarta terdapat berbagai jenis, yaitu baik dari museum umum, museum khusus, museum nasional, museum propinsi, dan museum lokal. Data menunjukkan bahwa jumlah pengunjung museum mengalami peningkatan dari 2,07 juta pada 2015 menjadi 2,92 juta pengunjung di 2016. Bulan Mei 2015 menyumbang jumlah pengunjung terbesar mencapai 288.197 orang. Hal serupa juga terjadi pada Mei 2016 dengan pengunjung menembus angka 630.405 orang (Bidang Permuseuman Dinas Kebudayaan DIY, 2016).¹

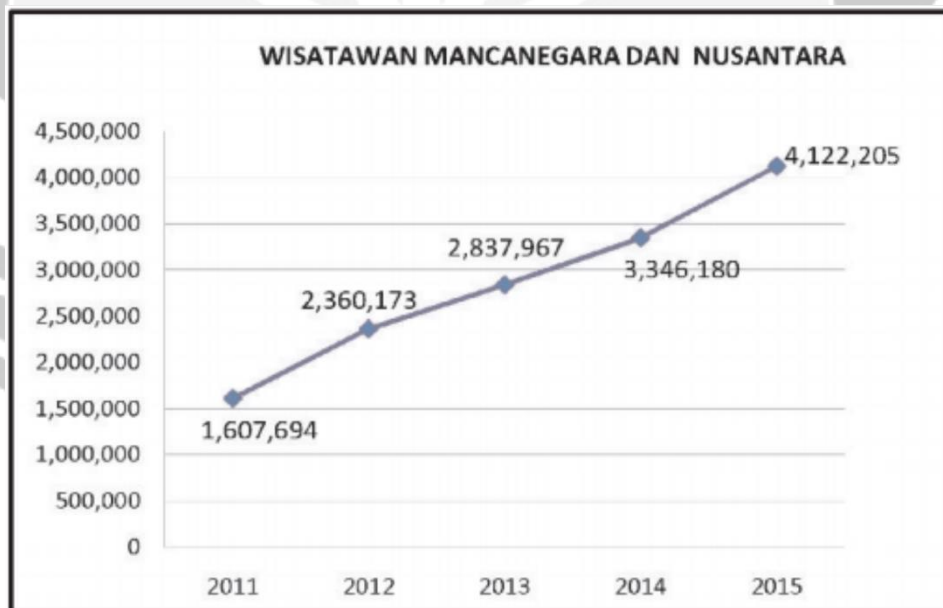


Gambar 1.1 Grafik Perkembangan Wisatawan Mancanegara di Yogyakarta
Sumber: Buku Statistik Kepariwisata DIY 2015

¹http://visitingjogja.web.id/assets/uploads/files/bank_data/Buku_Statistik_Kepariwisata_DIY_2015_05092016040516.



Gambar 1.2 Grafik Perkembangan Wisatawan Nusantara di Yogyakarta
Sumber: Buku Statistik Kepariwisataaan DIY 2015



Gambar 1.3 Grafik Perkembangan Wisatawan Mancanegara dan Nusantara
 di Yogyakarta
Sumber: Buku Statistik Kepariwisataaan DIY 2015

¹http://visitingjogja.web.id/assets/uploads/files/bank_data/Buku_Statistik_Kepariwisataaan_DIY_2015_05092016040516.

Yogyakarta banyak terdapat para pemuda yang kreatif dalam berbagai bidang. Kebudayaan tentu tidak lepas dari sebuah seni, dan seni pastinya tidak lepas dari seseorang yang berada didalamnya yang dapat disebut seorang seniman. Di kota Yogyakarta terdapat banyak seniman yang berkarya dalam bidang khususnya seni lukis. Mereka yang berasal dari Yogyakarta maupun luar daerah tentunya berbondong-bondong untuk melakukan kegiatan seni untuk dapat menyalurkan bakatnya.

Berikut adalah tabel perbandingan peningkatan wisatawan yang datang ke museum, yaitu:¹

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan yang Datang ke Museum

Tahun	Wisatawan	Obyek Wisata	Museum	Tempat Rekreasi Hiburan	Jumlah
2013	Asing	4,41 %	5,43%	12,38%	4,97%
	Domestik	95,59%	94,57%	87,62%	95,03%
	Jumlah	3.017.653	548.931	195.530	3.762.114
2014	Asing	4,39%	4,83%	6,96%	5,44%
	Domestik	95,61%	91,57%	93,04%	94,56%
	Jumlah	3.745.885	1.149.957	313.607	5.209.449
2015	Asing	6,03%	5,015	11,04%	6,04%
	Domestik	93,97%	94,99%	88,96%	93,96%
	Jumlah	4.589.407	1.145.829	248.458	5.983.694

Sumber : BPS Kota Yogyakarta 2013 / <https://jogjakota.bps.go.id/>

¹http://visitingjogja.web.id/assets/uploads/files/bank_data/Buku_Statistik_Kepariwisata_DIY_2015_05092016040516.

Selain itu banyak seniman besar muncul dari seni lukis di Indonesia , dan ada juga yang berasal dari Yogyakarta , berikut adalah 5 (lima) pelukis yang terkenal dan legendaris di Yogyakarta yakni Affandi Koesoema, Bagong Kussudiarja, Djoko Pekik, Basoeki Abdullah, Raden Saleh.²

Wadah untuk menampung kegiatan seni lukis di Yogyakarta pada saat ini relatif tidak banyak, berikut adalah tempat dimana pameran lukisan diadakan yakni Taman Budaya Yogyakarta, Jogja National Museum, Bentara Budaya Yogyakarta, Jogja Galery, ARK Galery, Sangking Art Space, Cemeti Art House, Tahun Mas Art Room, Langgeng Art Foundation, Museum Affandi, Museum Sono Budoyo.

Dari sekian banyak tempat yang digunakan untuk memamerkan karya seni lukis yang ada di Yogyakarta, hanya museum Affandi yang digunakan untuk memamerkan hasil karya seni lukisnya yang benar-benar permanen atau tetap. Sedangkan yang lain hanya digunakan sebagai tempat sementara³ .

²<https://arifnurhidayat97.wordpress.com/2011/08/13/seniman-lukis-yogyakarta/>

³<https://brilio.net/jalan-jalan/10-galeri-seni-ini-wajib-kamu-kunjungi-ketika-piknik-ke-jogja-keren-160506w.html> ; diakses pada tanggal 9 September 2017).

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Yogyakarta sebagai salah satu tujuan wisata, banyak di kunjungi oleh para wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Mereka datang karena ingin melihat dan mengagumi kebudayaan dan karya seni yang dihasilkan oleh seniman kota gudeg tersebut. Banyaknya seniman-seniman yang berada di Yogyakarta membuat kota ini dikenal dengan kota seni. Banyak pertunjukan seni diadakan dan mengundang apresiasi orang untuk datang melihat langsung. Selain itu, seiring berjalannya waktu, banyak bermunculan para seniman-seniman baru yang selama ini belum mempunyai kesempatan dan mengikuti secara langsung kegiatan seni tersebut.

Faktor munculnya para seniman baru dikarenakan Yogyakarta juga memiliki perguruan tinggi yang berfokus pada bidang seni yaitu Institut Seni Indonesia. Hal tersebut memberikan suatu masalah yaitu ketimpangan antara jumlah seniman yang ada dan wadah untuk menampung para seniman tersebut. Kota Yogyakarta belum memiliki suatu wadah yang cukup representatif yang dapat menampung ruang pameran dan tempat seniman lukis berkumpul mengekspresikan karyanya khususnya para seniman lukis. Selain itu wadah yang disediakan digunakan untuk tempat transaksi jual-beli karya untuk meningkatkan taraf hidup seniman. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, dengan demikian Kota Yogyakarta sudah saatnya memiliki sebuah bangunan yang mewadahi segala aktifitas para seniman lukis dengan segala fasilitas yang mendukung.

Museum merupakan wadah untuk mengoleksi serta memelihara suatu karya seni, dimana karya-karya seni tersebut meliputi berbagai aliran seni lukis dari jenis-jenis aliran dan kegiatan yang ada memiliki suatu karakter atau ciri khas yang berbeda-beda dalam bentuk dan ruangnya. Selain itu Museum Seni Lukis sebagai tempat kegiatan pertemuan antara seniman dan masyarakat untuk berkomunikasi visual dengan arah pandang yang mengekspresikan dan memberi kesan pada karya seni tersebut.

Para seniman diberi kesempatan untuk berkomunikasi dengan masyarakat dan antar seniman yang lain dalam menunjukkan keberadaannya atau eksistensinya. Selain itu dapat memberikan partisipasi meningkatkan mutu dan apresiasi seni lukis di Indonesia, kemudian untuk menggali dan mengembangkan potensi seni budaya

bangsa dalam bidang seni lukis dalam kaitannya dengan pendidikan, ilmu pengetahuan kebudayaan dan rekreasi, maka dari itu diperlukan tempat penyimpanan benda koleksi yang aman yaitu Museum Seni Lukis.

Museum seni lukis tokoh legendaris di Yogyakarta saat ini hanya ada di Museum Affandi, dan museum tersebut hanya memamerkan karya lukis Affandi, keluarga Affandi, sahabat Affandi, dan sedikit tokoh pelukis legendaris yang berasal dari Yogyakarta. Padahal di Yogyakarta terdapat beberapa tokoh pelukis legendaris. Maka dari hal tersebut dibutuhkan museum yang dapat menampung karya lukis dari pada tokoh pelukis legendaris yang berasal dari Yogyakarta.

Seperti pada contoh bangunan seni di Yogyakarta, museum dan galeri seni yang berada di Yogyakarta cenderung memiliki bentuk-bentuk yang hampir sama atau serupa, biasanya di Yogyakarta desain bangunan tersebut dengan bentuk kolonial serta campuran kolonial jawa dan merupakan bangunan bekas atau bangunan lama yg kemudian dialih fungsikan sebagai museum. Sebelumnya sebagian besar dari bangunan-bangunan tersebut memiliki fungsi yang berbeda sehingga mengakibatkan karakter fungsi bangunan lama dan bangunan baru sebagai sebuah museum kurang terlihat maksimal dalam mewadahi kegiatan pameran. Karakter bangunan yang terlihat menyerupai saat ini adalah karakter dengan desain bangunan komersial pada saat ini. Beberapa museum maupun galeri seni yang terdapat di Yogyakarta biasaya bersifat personal. Sehingga mengakibatkan tidak terakomodasinya karya seniman secara luas.

Banyak bangunan seni yang sebagai wadah pameran seni memiliki tampilan fisik yang kurang kuat. Bangunan tersebut kurang memberikan sebuah arti ungkapan masyarakat dalam melihat suatu bentuk karya bangunan , dan bagaimana arti yang disampaikan seorang arsitek dari bangunan tersebut sehingga mempunyai karakter dan kekuatan bangunan serta dapat menjadi sebuah karya yang dapat menjadi ikon atau landmark yang mudah dikenali masyarakat. Seniman-seniman yang memiliki karya seni yang baik menjadi kesulitan untuk dapat memamerkan karya seninya. Desain yang menarik dan unik dapat menjadi suatu hal yang harus dititik beratkan agar dapat mengundang daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke sebuah museum.



Gambar 1.4. Perbandingan berdasarkan contoh Museum dan Gallery Seni di Yogyakarta
Sumber: Analisis Penulis

Dari hal tersebut maka Museum Seni Lukis di Yogyakarta dituntut mempunyai penampilan yang menarik dan komunikatif. Museum yang diusung adalah dengan pendekatan Metafora, dimana seseorang akan dapat menilai dan memahami akan maksud bentuk dari museum tersebut. Metafora adalah pendekatan yang fleksibel dan bersifat abstrak yang dapat digunakan pada bangunan apapun sesuai dengan kebutuhan. Metafora memiliki nilai yang kreatif, bersifat ikon, dan berirama. Museum adalah bangunan yang bersifat monumental, simbolik, bahkan dapat menjadi sebuah ikon atau landmark. Fungsi bangunan tersebut merupakan museum seni, dimana seni adalah berkaitan dengan ungkapan atau bersifat ekspresif, seni kaya akan arti didalamnya yang ingin disampaikan oleh seniman, maka pendekatan metafora cocok dan dapat digunakan pada museum seni lukis. Jadi bentuk pendekatan ini penting karena seni kaya akan arti dan dapat menyampaikan arti tersebut.

Selain itu, museum harus memberikan suatu kenyamanan visual bagi kegiatan para pengunjung sehingga mereka tertarik akan keberadaan Museum Seni Lukis Yogyakarta. Museum Seni Lukis dapat memberikan nilai-nilai seni yang bersifat edukatif bagi para pengunjung. Museum Seni Lukis yang harus memiliki keunikan bentuk, konsep yang diusung dalam Museum Seni Lukis di Yogyakarta bersifat kontemporer atau bergaya kekinian yang disatukan dengan pendekatan metafora, kenyamanan visual agar mampu memberikan pelayanan yang baik, serta menarik perhatian pengunjung untuk datang.

Faktor berhubungan dengan suasana komunikatif dalam bangunan Museum Seni Lukis berupa tampilan bangunan yang mampu menarik pengunjung untuk datang, fasilitas dan penataan ruang pameran yang nyaman, menarik dan komunikatif, sirkulasi pergerakan pengunjung yang nyaman meliputi arah pergerakan, kenyamanan gerak dalam ruang, dinamika gerak yang santai, penataan ruang dan objek pameran yang tidak monoton, kemandirian objek, objek memiliki ciri tertentu.

1.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan bangunan Museum Seni Lukis di Yogyakarta dengan pendekatan metafora sehingga menghasilkan museum yang komunikatif, edukatif melalui pengolahan tata ruang dalam dan tampilan massa bangunan.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Merancang atau mewujudkan rancangan Museum Seni Lukis Yogyakarta penampilan yang komunikatif dan nyaman , edukatif , dan bersifat kontemporer, menghasilkan pola tatanan ruang dalam dan luar yang yang ekspresif sehingga dapat menarik perhatian pengunjung akan keberadaan Museum Seni Lukis di Yogyakarta.

1.3.2 Sasaran

Sasaran diharapkan tepat, ditujukan pada pelaku kegiatan seni lukis dan para penikmat atau para pengapresiasi karya seni tersebut, sehingga mampu memberikan suatu pelayanan akan seni, yaitu:

1. Memberi fasilitas seniman lukis yang ingin memamerkan hasil karyanya di Yogyakarta.
2. Memberi kesempatan terhadap masyarakat untuk mengenal dan belajar tentang seni lukis. Sehingga masyarakat lebih mengerti dan menghargai karya seni lukis.
3. Memberi pengetahuan masyarakat untuk apresiasi para seniman lukis.
4. Memaksimalkan kegiatan seni atau pameran seni lukis di Yogyakarta , sehingga mampu meningkatkan jumlah para seniman untuk menghasilkan karya-karya yang baru.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Lingkup Studi

1. Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial pada proyek perencanaan dan perancangan Museum Seni Lukis ini akan berada pada daerah kota Yogyakarta dengan pertimbangan akan kepadatan penduduk, jumlah eksisting bangunan dengan fungsi sejenis, juga frekuensi pengadaan acara bertajuk seni lukis.

2. Lingkup Substansial

Perencanaan dan perancangan Museum Seni Lukis di Yogyakarta dibatasi oleh elemen pembentuk ruang, elemen arsitektural.

3. Lingkup Temporal

Rancangan ini diperkirakan dapat bertahan hingga 30 - 50 tahun yang akan datang terhitung setelah selesai pembangunan seiring dengan perkembangan perekonomian, kondisi sosial dan pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.4.2 Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi pada perancangan Museum Seni Lukis dilakukan melalui penerjemahan guna menganalisis hubungan kegiatan dan kebutuhan ruang yang bersifat fleksibel serta fasilitas pendukungnya ser penciptaan bentuk ruang dalam dan luar dari pengkajian konsep Museum Seni Lukis di Yogyakarta.

1.5 Metode Studi

1.5.1 Deskriptif

Penjelasan data dan informasi yang berkaitan dengan latar belakang permasalahan.

1.5.2 Pengumpulan Data

Pada penulisan menggunakan tiga metode penulisan, yaitu:

1. Studi Literatur

Yaitu dengan mencari dan mengumpulkan data-data dari berbagai sumber tertulis, seperti arsip-arsip, majalah, artikel-artikel ataupun buku-buku referensi dan juga data-data browsing internet sebagai landasan teori dalam proses penelitian atau riset yang berhubungan dengan permasalahan yang ada pada Museum Seni Lukis di Yogyakarta.

2. Studi Lapangan

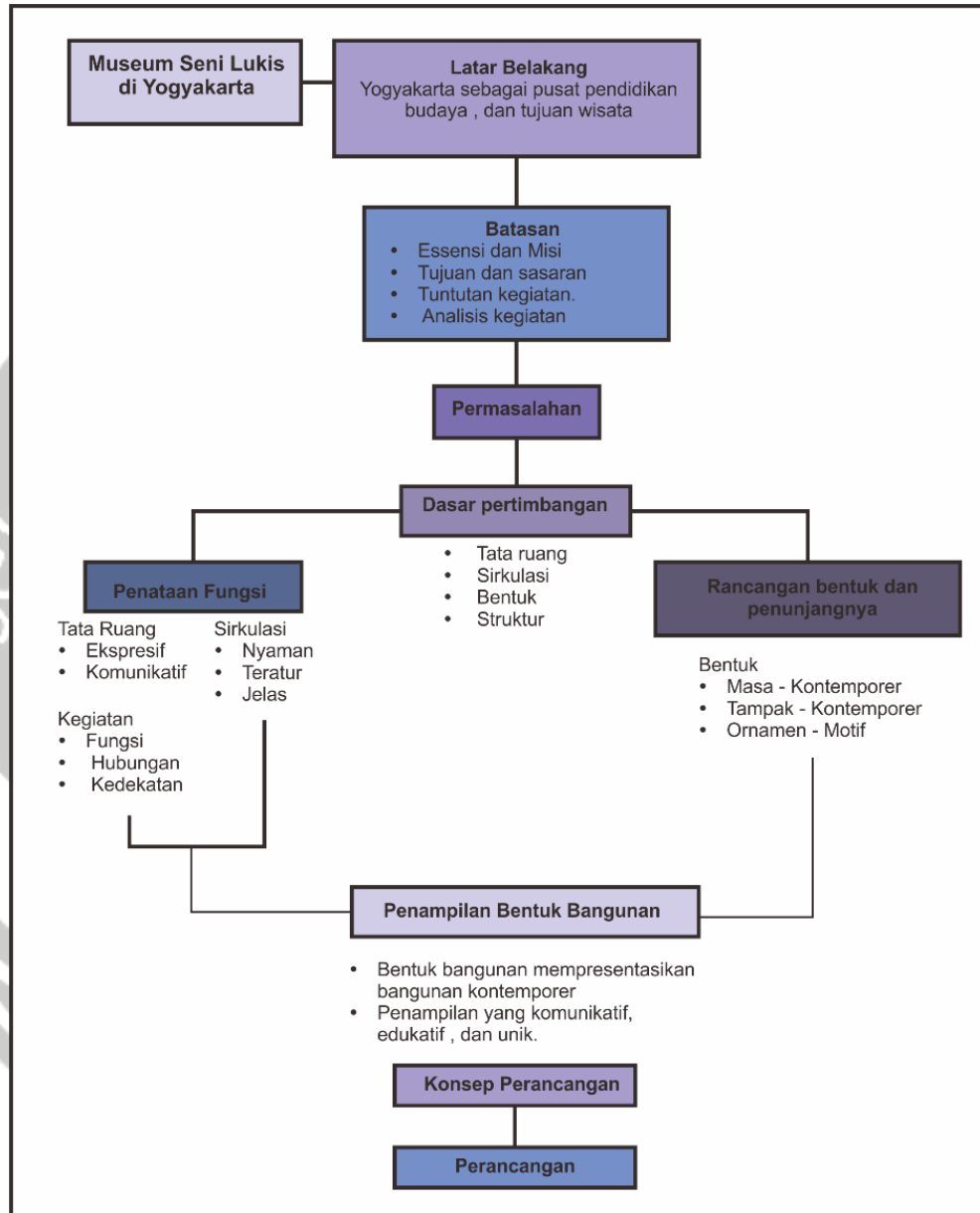
Metode survey atau terjun langsung ke lapangan yaitu mencari informasi dengan melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan seni lukis seperti seorang seniman, melihat museum yang sudah ada untuk menjadi bahan analisis, kajian dan referensi dalam pemecahan masalah serta perancangan nantinya.

1.5.3 Analisis dan Sintesis

Pengkajian data dan informasi yang didapat dari pencarian data yang akan digunakan dalam menyusun konsep perencanaan dan perancangan.

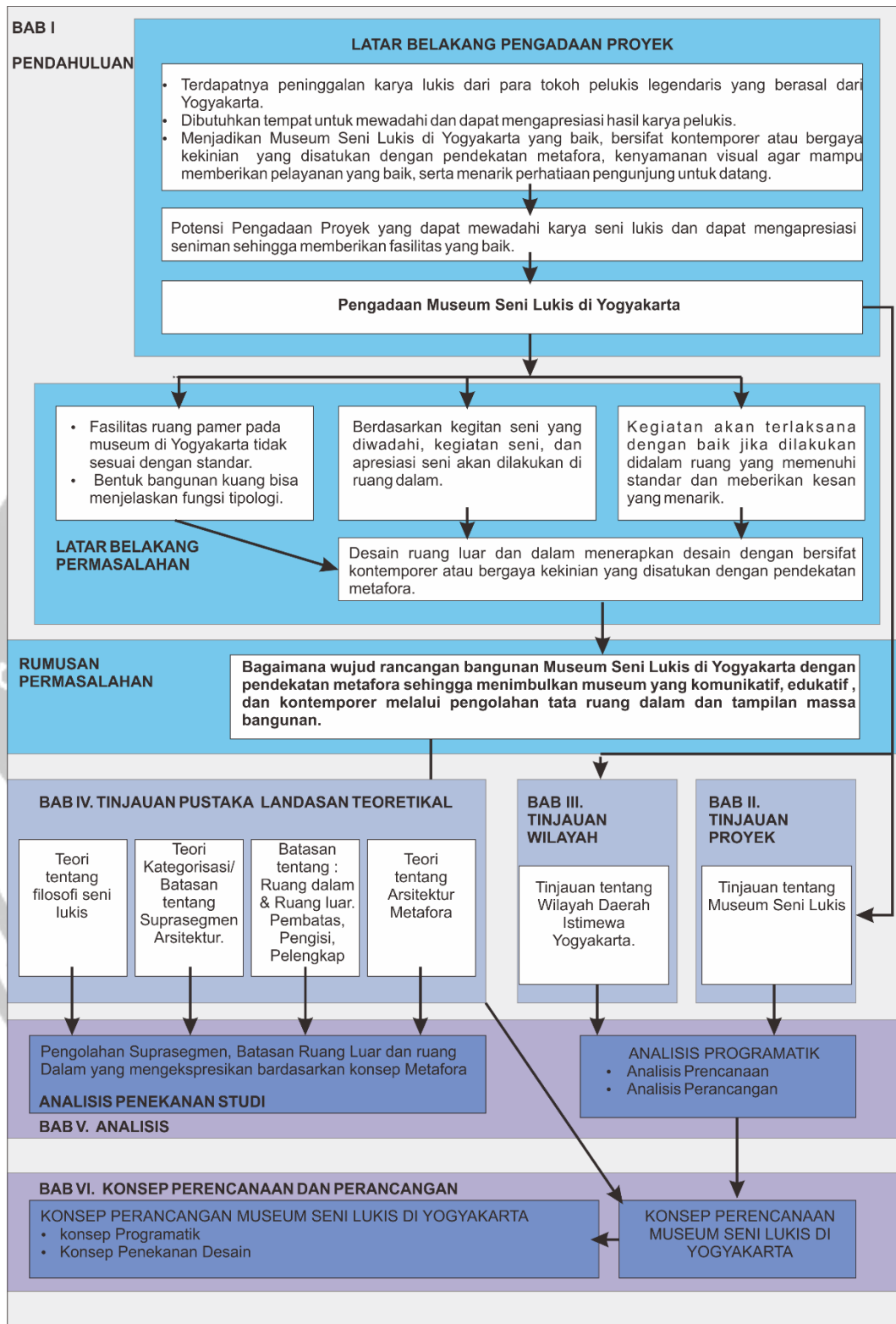
1.6. Sistematika Pembahasan

Langkah-langkah dalam analisis permasalahan secara garis besar disajikan dalam skema berikut:



Gambar 1.5. Tata langkah Perancangan Museum Seni Lukis

Sumber: Analisis Penulis



Gambar 1.6. Tata langkah Perancangan Museum Seni Lukis
Sumber: Analisis Penulis

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang umum, latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, permasalahan, tujuan dan sasaran, metoda studi, kerangka berpikir perancang, serta sistematika pembahasan.

BAB II. TINJAUAN UMUM DAN TINJAUAN KHUSUS MUSEUM SENI LUKIS

Bab ini membahas mengenai tinjauan secara umum tentang dasar-dasar mengenai bangunan museum, yang berhubungan dengan kebutuhan penyimpanan benda-benda koleksi dan tinjauan teoritikal serta factual mengenai esensi dan karakteristik aliran seni lukis mengenai pengertiannya secara umum, contoh-contoh aliran berikut gambar-gambarnya dengan Museum Seni Lukis.

BAB III. TINJAUAN KONTEKS WILAYAH

Bagian ini berisi tentang data mengenai site terpilih, batas wilayah, kondisi geografis, kondisi klimatologis, norma dan atau aturan kebijakan otoritas terkait.

BAB IV. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

Bagian ini berisi tentang tinjauan mengenai target kualitas, tentang supra segmen arsitektur yang terdiri dari aspek tampilan bangunan, prinsip penyusunan ruang, ekspresi ruang, bentuk ruang, elemen bidang dan pengisi ruang, organisasi dan hubungan ruang, pola sirkulasi ruang, skala, warna, tekstur dan proporsi ruang.

BAB V. ANALISA DAN RANCANGAN

Bagian analisis berisi tentang analisis perencanaan dan perancangan bangunan yang terkait dengan kebutuhan wujud tampilan bangunan, penataan ruang, program ruang, hubungan antar ruang, analisis tapak, dan perlengkapan dan kelengkapan bangunan yang kemudian digunakan untuk menyusun konsep perancangan bangunan.

BAB VI. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi konsep dan perencanaan yang merupakan pemecahan masalah desain dengan penampilan yang komunikatif dan nyaman , edukatif , dan bersifat kontemporer .

1.7 Daftar Pustaka

Berisi daftar buku-buku, literatur, artikel, dan majalah, sumber bacaan lain, dan referensi dari internet, serta wawancara yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan kerja.

BAB II

TINJAUAN UMUM MUSEUM DAN SENI LUKIS

2.1 Museum

2.1.1 Pengetian Museum

Museum/mu·se·um/ /muséum/ n gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno; (Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Museum.)

Secara etimologi, kata “Museum” diambil dari bahasa Yunani Klasik, yaitu: “*muze*” kumpulan sembilan dewi yang berarti lambang ilmu dan kesenian. Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian museum adalah sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno yang dapat digunakan untuk menambah wawasan dan juga sebagai tempat rekreasi. Museum mengumpulkan dan merawat benda-benda ilmu pengetahuan alam, benda seni, dan benda-benda yang memiliki sejarah penting agar tampak bernilai dan untuk dipamerkan kepada masyarakat umum melalui pameran permanen dan temporer³.

Pemerintah Indonesia melalui Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 1995, pasal satu (1) mendefinisikan museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materiil hasil budaya manusia, alam, dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa⁴.

³ <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/24066/4/Chapter%20II.pdf>

⁴ <http://belajaritutiadaakhir.blogspot.co.id/2011/08/museum-di-indonesia.html>

Dari beberapa pengertian yang sudah dijelaskan diatas, pengertian yang lebih mendalam dan lebih bersifat internasional dikemukakan oleh *Internasional Council of Museum* (ICOM)⁵, yakni :

“Museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan takbenda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan”

2.1.2 Fungsi dan Tugas Museum

1. Fungsi Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008. Museum memiliki fungsi menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu:⁶

- A. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut :
 - a. Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
 - b. Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
 - c. Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.

⁵<http://ruangpustaka.info/manajemen-informasi-di-museum/>

⁶<http://belajartutitadiakhir.blogspot.co.id/2011/08/museum-di-indonesia.html>

B. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.

- a. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b. Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

C. Rekreasi

Sifat pameran mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati, yang mana merupakan kegiatan rekreasi yang segar, tidak diperlukan konsentrasi yang akan menimbulkan keletihan dan kebosanan.

2. Tugas Museum

Tugas museum secara rinci dijelaskan oleh Drs. Moch. Amir Sutaarga sebagai berikut: (Sutaarga, 1989).⁶

A. Pengumpulan atau pengadaan:

Tidak semua benda dapat dimasukkan ke dalam museum, hanya benda-benda yang memenuhi syarat-syarat tertentu, yaitu :

- a. Memiliki nilai budaya, ilmiah, dan estetika.
- b. Harus dapat diidentifikasi mengenai wujud, asal, tipe, gaya, dan sebagainya.
- c. Harus dianggap sebagai dokumen.

B. Pemeliharaan

Tugas pemeliharaan ada 3 (tiga) tipe, yaitu :

a. Aspek Teknis

Benda-benda materi koleksi harus dipelihara dan diawetkan serta dipertahankan keawetannya dan tercegah dari kerusakan.

b. Aspek Administrasi

Benda-benda materi harus mempunyai keterangan tertulis yang menjadikan benda-benda tersebut bersifat monumental.

⁶<http://belajartututiadaakhir.blogspot.co.id/2011/08/museum-di-indonesia.html>

c. Konservasi

Merupakan usaha pemeliharaan, perawatan, perbaikan, pencegahan, dan penjagaan benda-benda koleksi dari penyebab kerusakan.

C. Penelitian

Dalam penelitian ada 2 (dua) bentuk, yaitu penelitian yang dilakukan oleh kurator untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan museum yang bersangkutan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari luar, seperti mahasiswa, pelajar, umum dan lain-lain untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi, karya tulis.

D. Pendidikan

Kegiatan pendidikan lebih ditekankan pada benda-benda materi koleksi yang dipamerkan, baik secara wujud nyata atau hanya secara visual.

- a. Pendidikan formal berupa seminar, diskusi, ceramah, dan sebagainya.
- b. Pendidikan non formal berupa kegiatan pameran, pemutaran film, slide, dan sebagainya.

2.1.3 Jenis Museum

1. Jenis Museum Menurut Penyelenggara Museum

Jenis museum menurut penyelenggara museum dapat dibagi menjadi dua, yaitu:⁶

A. Museum Pemerintah

Yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah, baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.

B. Museum Swasta

Yaitu museum yang didirikan dan diselenggarakan oleh perseorangan.

⁶<http://belajartutitadiakhir.blogspot.co.id/2011/08/museum-di-indonesia.html>

2. Jenis Museum Berdasarkan Koleksi

Jenis museum berdasarkan koleksi yang dimiliki, yaitu⁶:

A. Museum Umum

Yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, dan teknologi.

B. Museum Khusus

Yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu, dan satu cabang teknologi. Museum jenis ini lebih menekankan pada koleksi yang memiliki aliran sejenis. Contoh, museum lukisan, museum batik, museum arloji, dan sebagainya.

3. Jenis Museum Berdasarkan Kedudukan

Jenis museum berdasarkan kedudukan, yaitu⁶:

A. Museum Nasional

Yaitu museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional atau dari berbagai daerah di Indonesia.

B. Museum Regional

Yaitu museum yang benda koleksinya terbatas dalam lingkup daerah regional.

C. Museum Lokal

Yaitu museum yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut.

4. Jenis Museum Menurut Josep Montaner (1990)

Jenis museum menurut Josep Montaner (1990) ditinjau secara bersama-sama dari segi program, ukuran, bentuk, dan kompleksitasnya adalah sebagai berikut⁶:

⁶<http://belajaritutiadaakhir.blogspot.co.id/2011/08/museum-di-indonesia.html>

A. Kompleks Kebudayaan.

Merupakan suatu tempat yang di dalamnya terdapat museum dan ruang-ruang yang digunakan untuk kegiatan pameran. Di dalam kompleks kebudayaan ini kegiatan museum merupakan bagian dari seluruh kegiatan yang ada. Selain itu, ada ruang-ruang seperti perpustakaan, auditorium, teater, pusat administrasi, lembaga-lembaga kebudayaan, pusat kegiatan komersial seperti restoran, pertokoan, dan sebagainya.

B. Galeri Seni Nasional.

Jenis ini termasuk dalam kelompok tipe museum yang ada di dalamnya mewadahi koleksi-koleksi berbagai macam seni. Jenis seni yang diwadahi berkaitan erat dengan kebudayaan wilayah setempat yang memiliki nilai historis.

C. Museum Seni Kontemporer.

Museum difungsikan sebagai wadah koleksi benda-benda seni kontemporer.

D. Museum IPTEK dan Industri

Karakteristik museum ini terdapat pada koleksinya yang berupa benda-benda yang berhubungan dengan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi serta hasil-hasil kemajuan industri. Museum ini juga berfungsi sebagai pusat pendidikan atau pusat penelitian. Secara umum ruang-ruang untuk kegiatan pameran dipergunakan juga sebagai ruang peraga, sehingga alat-alat yang digunakan sebagai sarana pameran biasanya berupa panel-panel, foto-foto, diorama, slide, presentasi secara audiovisual, perlengkapan alat demonstrasi, model, dan hasil-hasil reproduksinya.

E. Museum yang Bertemakan Sejarah dan Kebudayaan Suatu Kota.

Jenis museum ini karakteristik ruang-ruang pameran berhubungan erat dengan obyek-obyek yang bernilai sejarah. Selain itu, hal-hal berkaitan dengan bidang etnologi, antropologi, seni, dan kerajinan tangan.

⁶<http://belajaritutiadaakhir.blogspot.co.id/2011/08/museum-di-indonesia.html>

Tiap-tiap jenis obyek pameran terpisah sesuai dengan tema ruang pamerannya sehingga pada museum ini pamerannya lebih bersifat heterogen, contohnya Whitechapel Art Gallery, London yang berada di tengah kota, serta tulisan dari anggota kelompok tertentu. Ciri karya surealis adalah adanya kejutan (*element of surprise*), kombinasi unik dan non sequitur.

F. Galeri dan Pusat Seni Kontemporer.

Prinsipnya Galeri dan Pusat Seni Kontemporer ini memiliki tipologi bangunan yang sama dengan Museum Seni Kontemporer. Perbedaan karakteristiknya dilihat dari masing-masing kegiatan. Galeri seni bersifat privat dari segi kepemilikan, sedangkan untuk Pusat Seni Kontemporer lebih bersifat umum. Dapat dikatakan bahwa kedua tipe bangunan tersebut sebenarnya merupakan bagian dari kegiatan yang ada pada Museum Seni Kontemporer yang didasarkan pada kebebasan pengilahan ruang secara fleksibel untuk mewadahi kegiatan-kegiatan seni yang bersifat eksperimental. Sifat pamerannya lebih kearah non permanen dan ada suatu kegiatan promosi dari sang seniman dalam menggelar karya-karya seninya. Dalam hal ini campur tangan seniman banyak berpengaruh pula terhadap penataan ruang pamerannya.⁶

2.1.4 Kegiatan Museum

1. Kegiatan Pendidikan

Mampu memberikan pengetahuan tambahan mengenai koleksi-koleksi yang dipamerkan kepada masyarakat umum.

2. Kegiatan Penelitian dan Studi Ilmiah

Hasil penelitian akan digunakan untuk bahan acuan tambahan pengetahuan tentang benda koleksi yang dipamerkan kepada publik pengunjung museum.⁷

⁶<http://belajaritutiadaakhir.blogspot.co.id/2011/08/museum-di-indonesia.html>

⁷Ayo Kita Mengenal Museum :2009

3. Kegiatan Rekreasi

Museum dapat menyajikan benda koleksi yang dipamerkan secara menarik sehingga tidak membosankan bagi pengunjung bahkan dapat menjadi daya tarik untuk mengunjungi museum.

2.1.5 Struktur Organisasi Museum

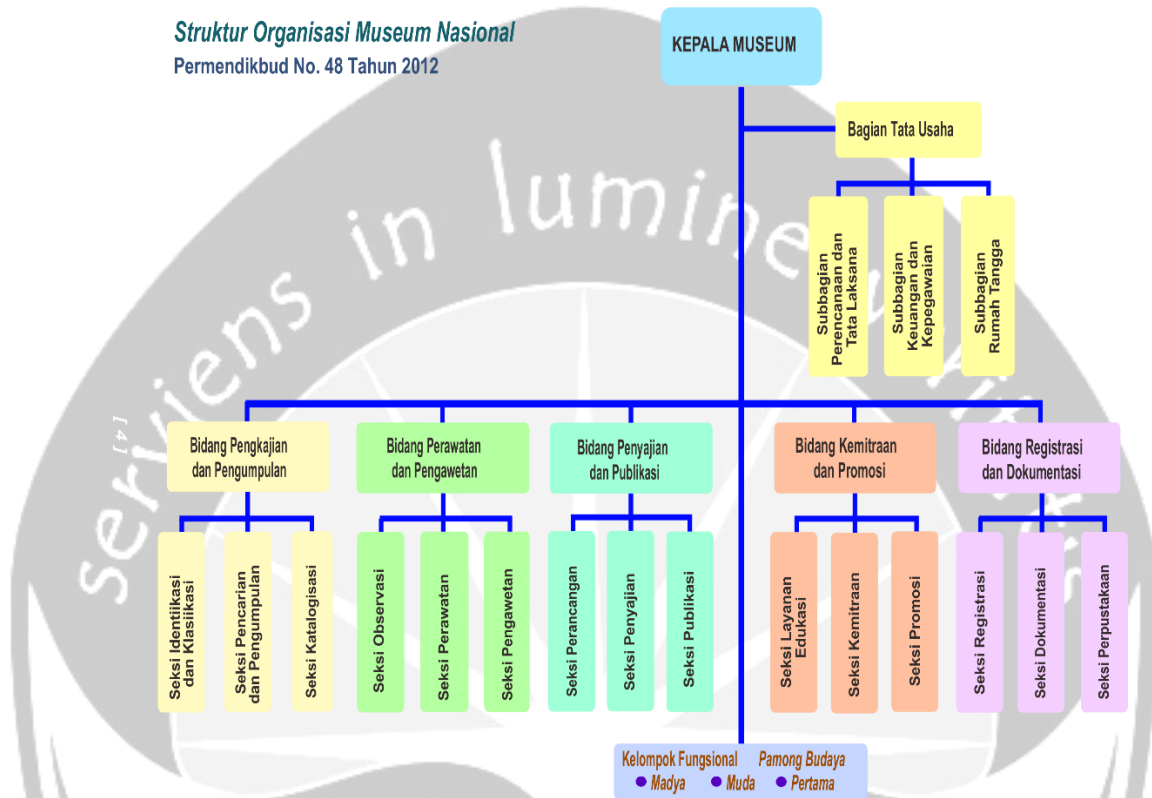
Struktur organisasi museum adalah elemen penting untuk keberhasilan suatu museum. Museum diharapkan memiliki suatu struktur organisasi yang baik dan sesuai dengan tema yang akan diusung oleh suatu museum. Menurut Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen kebudayaan dan Pariwisata 2007, struktur organisasi museum nasional meliputi 7, yaitu⁸ :

1. Kepala/ Direktur Museum
Memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi museum.
2. Kepala Bagian Tata Usaha Museum
Memimpin penyelenggaraan urusan tata usaha, urusan rumah tangga dan ketertiban museum.
3. Kepala Bagian Kuratorial
Memimpin penyelenggaraan pengumpulan, penelitian dan pembinaan koleksi.
4. Kepala Bagian Konservasi dan Preparasi
Memimpin penyelenggaraan konservasi, restorasi dan reproduksi koleksi serta preparasi tata pameran.
5. Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi
Memimpin penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode dan sistem edukatif kultural dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan serta menyelenggarakan publikasi tentang koleksi museum.
6. Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi
Memimpin penyelenggaraan registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi.

⁸https://primastoria.files.wordpress.com/2014/09/organisasi_mni.pdf

7. Perpustakaan

Menyelenggarakan perpustakaan, dan menyimpan hasil penelitian dan penerbitan museum.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Museum Nasional

Sumber: Permendikbud No. 48 Tahun 2012

2.1.6 Prinsip Perancangan Museum

1. Akomodasi Museum

Akomodasi yang tersedia pada sebuah museum adalah yang bisa memberikan kemudahan bagi pengunjung yang datang dan juga melengkapi sarana dan prasarana bagi pengunjung museum, contoh *cafe*, *restaurant*, *bookshop*, perpustakaan untuk umum, auditorium untuk ceramah ataupun seminar. (*building type basics for museums*)⁸.

2. Prinsip Tata Pameran

Prinsip-prinsip umum untuk penataan dan membuat satu desain dalam museum yaitu⁸:

- Sistematika atau jalan cerita yang akan dipamerkan (*story line*).

⁸https://primastoria.files.wordpress.com/2014/09/organisasi_mni.pdf

- b. Tersedianya benda museum atau koleksi yang akan menunjang jalannya cerita dalam pameran.
- c. Teknik dan metode pameran yang akan dipakai dalam pameran.
- d. Sarana serta prasarana yang akan dipakai, dana/biaya yang perlu disediakan.

3. Persyaratan Koleksi Museum

Penentuan persyaratan suatu museum diperlukan, karena belum ada keseragaman persyaratan koleksi baik untuk museum pemerintah maupun swasta. Untuk mendapatkan keseragaman persyaratan koleksi, maka diperlukan syarat-syarat sebagai berikut⁸:

- a. Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah (termasuk nilai estetika).
- b. Dapat diidentifikasi mengenai wujudnya (morfologi), tipenya (tipologi), gayanya (style), fungsinya, maknanya, asalnya secara historis dan geografis, genusnya (dalam orde biologi) atau periodenya dalam geologi khususnya untuk benda-benda sejarah alam dan teknologi.
- c. Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti kenyataan dan kehadirannya (realitas dan eksistensinya) bagi penelitian ilmiah.
- d. Dapat dijadikan suatu monumen atau bakal jadi monumen dalam sejarah alam dan budaya.
- e. Benda asli (realita), replika atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.

Museum digunakan sebagai tempat perlindungan dan pengembangan karya budaya. Museum harus mempunyai syarat-syarat sebagai berikut:

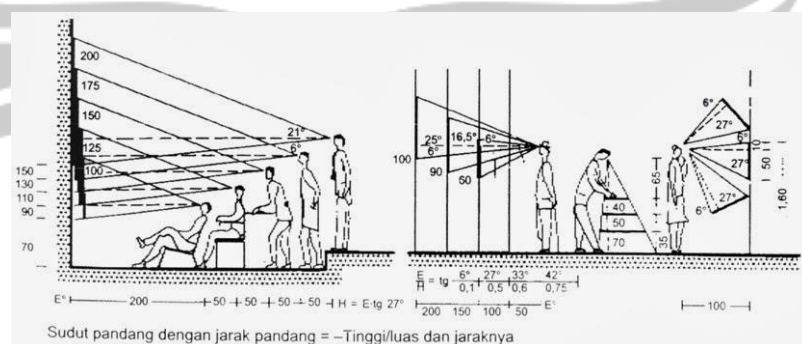
- a) Museum harus memiliki ruang kerja untuk konservatornya, staff perpustakaan dan administrasi.
- b) Museum harus memiliki ruang koleksi ,yang difungsikan untuk penyelidikan atau penelitian yang disusun dengan sistem metoda baru.
- c) Museum harus memiliki ruang pameran yang bersifat tetap dan bersifat sementara.

- d) Museum harus memiliki ruang pendidikan dan ruang penerangan.
- e) Museum tersedia fasilitas penikmat seni dan rekreasi.

4. Penyajian Koleksi Museum

Pameran di museum dapat dikatakan sukses apabila telah berhasil mencapai tujuan yang diemban museum tersebut, dan setidaknya telah melakukan beberapa hal berikut, yaitu⁸:

- a. Menampilkan objek yang tampak nyata dan hidup.
- b. Langsung mengena pada sasaran yang dimaksud.
- c. Dapat dipahami oleh berbagai kalangan.
- d. Dapat dikenang (memorable).
- e. Menggunakan teknik penyampaian modern sehingga memudahkan pemahaman pengunjung.
- f. Menyertakan display yang komprehensif untuk menjelaskan suatu objek.
- g. Penyajian obyek pameran dapat bersifat tetap, pameran khusus, dan pameran keliling. Karya dua dimensi dibutuhkan dinding pameran dan penempatan menggunakan pengelihatan yang baku dan sesuai, namun dalam karya tiga dimensi diperlukan ruangan yang cukup luas sehingga karya dapat terlihat dalam sudut pandang yang luas.

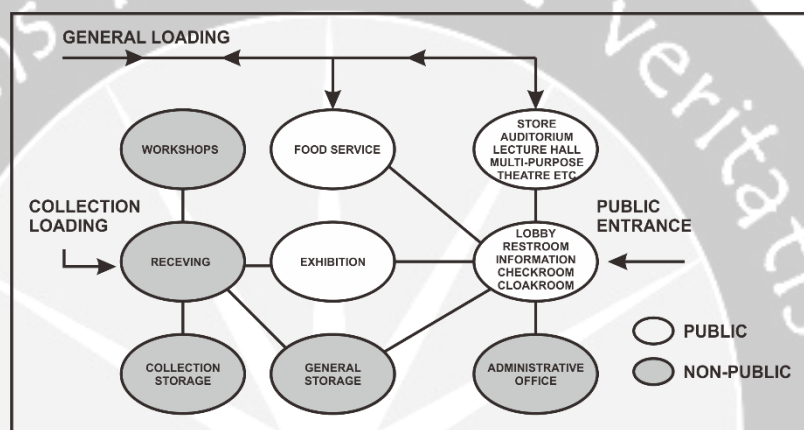


Gambar 2.2. Standar Sudut Pandang dan Jarak Pandang pada Ruang Museum
Sumber: Data Arsitek Jilid 2, halaman 250

⁸https://primastoria.files.wordpress.com/2014/09/organisasi_mni.pdf

Museum berjalan dengan baik jika rencana tata ruang dan denah yang simpel. Diagram organisasi utama harus berdasarkan pada 5 zona standar berdasarkan paparan publik dan kehadiran koleksi, yaitu⁹ :

- a. Public/ no collections
- b. Public/ collections
- c. Non Public/ no collection
- d. Non Public/ collections
- e. Collections storage⁷



Gambar 2.3. Diagram Organisasi Museum
Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.680

Berdasarkan fungsi, zona-zona dalam museum dapat dikelompokkan menjadi 5 :

- a. *Public - Non Collection* (Publik/tidak ada koleksi)
 Merupakan area publik yang dapat diakses untuk umum tetapi tidak terdapat koleksi museum.
- b. *Public - Collection Spaces* (Public/ada koleksi)
 Merupakan area publik yang dapat diakses untuk umum dan terdapat koleksi museum.
- c. *Non Public - Collectoin-Related* (Non publik/tidak ada koleksi)
 Merupakan area privat,atau area tidak untuk umum, dan tidak ada koleksi museum.
- d. *Non -Collection-Related* (Non publik/ada koleksi)
 Merupakan area privat,tidak dapat diakses untuk umum, tetapi terdapat koleksi museum.

e. *Super-Secure Space* (Ruang barang koleksi)

Merupakan area yang difungsikan untuk menyimpan barang koleksi museum.

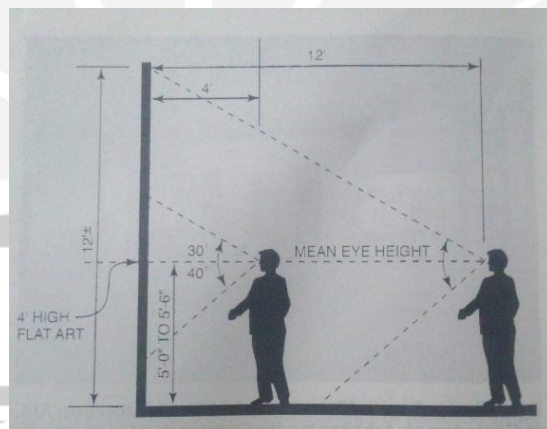
Public Areas	Non-Public Areas
<i>non collection</i>	<i>collection-related</i>
Checkroom	Workshop
Theater	Crating/ Uncrating
Food Services	Freight Elevator
Information Desk	Collections Loading
Main Public Toilets	Dock
Museum Lobby	Receiving
Retail (Museum Store)	
<i>collection spaces</i>	<i>non-collection-related</i>
Classroom	Catering Kitchen
Exhibition Galleries	Electrical Room
Orientation	Food Service/ Kitchen
	General Storage
	Mechanical Room
	Museum Store Office
	Offices
	Conference Rooms
	Security Office
	<i>super-secure spaces</i>
	Collections Storage
	Computer Network Room
	Security Equipment Room

Gambar 2.4. Pembagian Zona Museum
Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.680

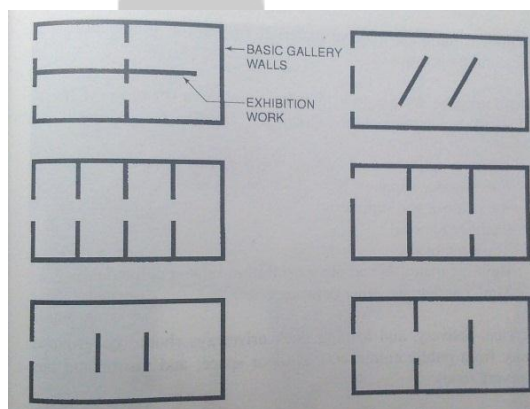
A. Desain Ruang dan Sirkulasi Museum

Sebuah museum mempunyai tatanan ruang yang terbagi menjadi tatanan luar dan dalam. Tatanan luar dan dalam memiliki suatu penanganan yang berbeda dan khusus, terutama pada penanganan ruang dalam. Pada ruang pameran dalam, kondisi visual yang baik wajib dimiliki demi menunjang kualitas nilai maupun fisik suatu karya seni. Berikut adalah 6 poin penting dalam penciptaan kualitas ruang⁹ :

- a. Ruang pameran harus mampu mempromosikan serta memperkuat pengalaman tangkapan visual pengunjung dengan karya seni yang dipamerkan.
- b. Ruang pameran sebaiknya berdekatan, untuk mempermudah kerja pengamanan dan pengkondisian lingkungan
- c. Menerapkan prinsip sirkulasi bebas pada pengunjung untuk durasi kunjung yang dinamis.
- d. Tinggi dinding display minimal 12 kaki / 3,7 meter, dan tinggi plafon (pada galeri kontemporer) mencapai 12 meter.
- e. Pengelompokan karya materi dengan dinding temporer dengan jarak normal 12 meter hingga 15,25 meter.
- f. Perhatian khusus terhadap beberapa karya seni yang rentan dengan paparan cahaya alami.⁹

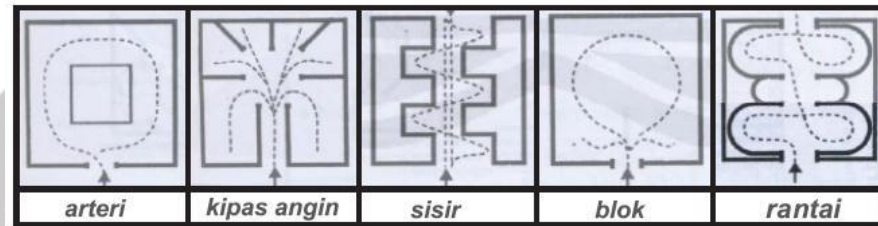


Gambar 2.5. Standar Jarak Pandang ke Dinding
Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.684



Gambar 2.6. Standar Jarak Pandang ke Dinding
Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.684

Desain pola perencanaan sirkulasi perlu memperhatikan terlebih dahulu jenis-jenis pola sirkulasi yang akan diterapkan pada ruang pameran. Pola sirkulasi mempengaruhi efektifitas pemaparan karya dengan kenyamanan visual pengunjung terhadap keberadaan ruang pameran. Terdapat 5 jenis pola sirkulasi pengunjung, yaitu¹⁰:



Gambar 2.7. Jenis Pola Sirkulasi Pengunjung

Sumber: Susanto, M, 2004.

Berikut merupakan pemaparan tentang efek yang ditimbulkan setiap pola sirkulasi yang dihasilkan :

a. Arteri

Jalur sirkulasi yang dihasilkan menimbulkan pola yang teratur dan menggiring pengunjung searah dengan arah jarum jam, sirkulasi yang terjadi pada bagian zona tepi, berjalan dengan memutar, dan kembali pada titik awal dengan satu area pintu masuk dan pintu keluar, sehingga ruang terasa lebih luas, dan pada bagian pusat atau tengah menjadi zona inti dan merupakan area fokus.

b. Kipas Angin

Jalur sirkulasi yang dihasilkan adalah sirkulasi yang bebas akses, dan tidak teratur, pengunjung bebas memilih zona yang akan dikunjungi tanpa mengikuti alur, yang menjadi titik fokus adalah pada bagian tepi dan area dibagi berdasarkan blok atau zona, sirkulasi ini memiliki satu zona sebagai pintu masuk dan pintu keluar.

c. Sisir

Jalur sirkulasi yang dihasilkan bersifat linier dengan satu arah, terdapat 2 zona akses yaitu sebagai pintu masuk dan pintu keluar yang saling bersinggungan atau berlawanan arah. Pengunjung diarahkan satu arah dan dapat mengakses area kanan dan kiri sehingga mencapai area

pintu keluar. Fokus yang dihasilkan adalah pada bagian tepi dan area tengah merupakan jalur sirkulasi yang luas dan bebas.

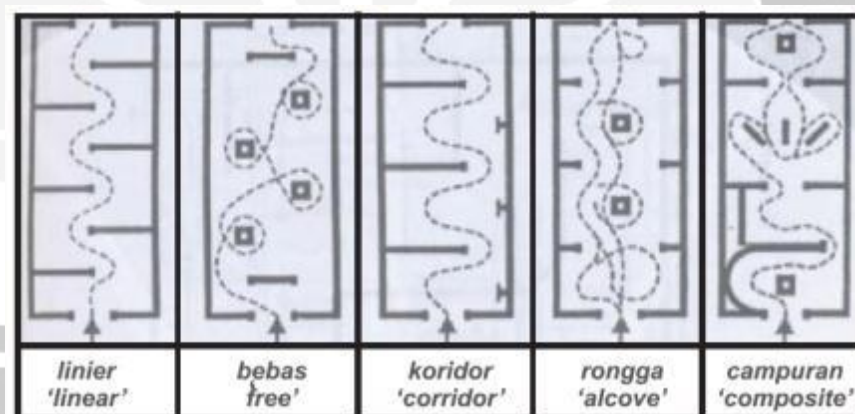
d. Blok

Jalur sirkulasi yang dihasilkan adalah bersifat bebas akses, tetapi melingkar atau memutar. Akses dapat melalui bagian kiri, maupun kanan, dan hanya terdapat satu area yang berfungsi sebagai pintu masuk dan pintu keluar.

e. Rantai

Sirkulasi yang dihasilkan teratur, akses dibuat secara runtut dari bagian zona satu ke zona lainnya hingga membentuk seperti rantai. Terdapat dua zona area akses masuk dan keluar yang saling berhadapan. Pada bagian tepi menjadi titik fokus pengunjung sebagai area pameran.

Sebuah ruang pameran juga memiliki 5 jenis pola sirkulasi ruang pameran dalam bentuk persegi panjang, yaitu¹⁰:



Gambar 2.8. Jenis Pola Sirkulasi Ruang Pameran

Sumber: Susanto, M, 2004.

⁹ De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001

¹⁰Susanto, M. (2004). Menimbang Ruang Menata Rupa. Yogyakarta: Galang Press

2.1.7 Syarat Pendirian Museum

1. Acuan Hukum Pendirian Museum

Pendirian sebuah museum memiliki acuan hukum, yaitu¹¹:

- a. Undang-undang RI Nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya
- b. Peraturan Pemerintah Nomor 10 Tahun 1993 tentang Pelaksanaan Undang-undang RI Nomor 5 Tahun 1992
- c. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum
- d. Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor KM.33/PL.303/MKP/2004 tentang Museum.

Adapun persyaratan berdirinya sebuah museum adalah¹¹:

a. Lokasi museum

Lokasi harus strategis dan sehat (tidak terpolusi, bukan daerah yang berlumpur/tanah rawa).

b. Bangunan museum

Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama. Harus memenuhi prinsip-prinsip konservasi, agar koleksi museum tetap lestari. Bangunan museum minimal dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu bangunan pokok (pameran tetap, pameran temporer, auditorium, kantor, laboratorium konservasi, perpustakaan, bengkel preparasi, dan ruang penyimpanan koleksi) dan bangunan penunjang (pos keamanan, museum shop, tiket box, toilet, lobby, dan tempat parkir).

c. Koleksi

Koleksi merupakan syarat mutlak dan merupakan rohnya sebuah museum, maka koleksi harus:

- 1) Mempunyai nilai sejarah dan nilai-nilai ilmiah (termasuk nilai estetika)
- 2) Harus diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis dan fungsinya.
- 3) Harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut berbentuk bangunan yang berarti juga mengandung nilai sejarah
- 4) Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus (untuk biologis), atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam).

- 5) Harus dapat dijadikan dokumen, apabila benda itu berbentuk dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah
- 6) Harus merupakan benda yang asli, bukan tiruan
- 7) Harus merupakan benda yang memiliki nilai keindahan (master piece).
- 8) Harus merupakan benda yang unik, yaitu tidak ada duanya.

d. Peralatan Museum

Museum harus memiliki sarana dan prasarana museum berkaitan erat dengan kegiatan pelestarian, seperti vitrin, sarana perawatan koleksi (AC, dehumidifier), pengamanan (CCTV, alarm system), lampu, label, dan lain-lain.

e. Organisasi dan ketenagaan

Pendirian museum sebaiknya ditetapkan secara hukum. Museum harus memiliki organisasi dan ketenagaan di museum, yang terdiri dari kepala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (kurator), bagian konservasi (perawatan), bagian penyajian (preparasi), bagian pelayanan masyarakat dan bimbingan edukasi, serta pengelola perpustakaan.

f. Sumber Dana Tetap

Museum harus memiliki sumber dana tetap dalam penyelenggaraan dan pengelolaan museum.

¹¹Direktorat Permuseum, Buku Pintar Bidang Permuseuman. Jakarta. Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud. Depdikbud. 1985/1986

2. Perencanaan Pendirian Museum

Pendirian museum harus memiliki tujuan yang jelas, dan juga harus memiliki perencanaan (master plan) yang matang. Perencanaan pendirian museum harus menjelaskan tentang¹¹:

a. Jenis museum

Jenis museum harus ditentukan terlebih dahulu, karena menyangkut tindakan selanjutnya, baik bangunan maupun koleksi yang akan diadakan serta kebijakan lainnya.

b. Koleksi

Perlu merencanakan koleksi-koleksi yang akan diadakan, dan harus juga melakukan pembatasan atau seleksi sesuai dengan tujuan dan kemampuan biaya yang tersedia. Perlu diketahui bahwa koleksi museum selain diadakan secara pembelian (imbalan jasa), dapat juga diadakan dari hibah atau pemberian, dan tukar-menukar.

c. Lokasi

Lokasi yang dipilih bukan untuk kepentingan pendirinya, tetapi untuk masyarakat umum, pelajar, mahasiswa, ilmuwan, wisatawan, dan masyarakat umum lainnya.

d. Bangunan

Bangunan museum harus berdasarkan persyaratan tertentu, dengan mempertimbangkan beberapa hal, seperti bentuk ruangan bangunan, yang akan dibangun, luas bangunan, dan bahan-bahan yang digunakan.

e. Peralatan

Perlu direncanakan jenis-jenis peralatan yang akan diadakan, baik peralatan teknis (pameran, pemberian informasi, perawatan, dan kegiatan kuratorial), maupun peralatan kantor.

f. Ketenagaan

Faktor ketenagaan merupakan hal penting dari suatu organisasi. Rencana pengadaan tenaga harus ditangani secara baik, museum harus memilih tenaga kerja yang memiliki keahlian dan menguasai masalah teknis permuseuman dan ilmu yang menunjang, serta tenaga manajerial

¹¹Direktorat Permuseum, Buku Pinter Bidang Permuseuman. Jakarta. Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud. Depdikbud. 1985/1986

3. Pelaksanaan Pendirian Museum

Setelah disusun perencanaan, maka perencanaan tersebut dilaksanakan. Dalam melaksanakan pendirian museum terlebih dahulu harus ada izin yang berwenang, sesuai peraturan Pemerintah tentang permuseuman. Selain itu juga ada izin penting, meliputi¹² :

- a. Izin penggunaan tanah untuk bangunan museum, untuk memperoleh hak atas status tanah harus diajukan ke Kantor Badan Pertanahan Nasional (sertifikat). Untuk memperoleh izin peruntukan lokasi bangunan museum harus diajukan ke Dinas Tata Kota (*advice planning* – rencana tata kota).
- b. Izin mendirikan bangunan, diajukan kepada Dinas Pengawasan Pembangunan sampai memperoleh Izin Mendirikan Bangunan (IMB). Setelah memperoleh berbagai izin penting, pendirian sebuah museum memasuki tahap berikutnya, yaitu:

- a) Mendirikan bangunan

Setelah memperoleh IMB dari Dinas Pengawasan Pembangunan, maka mendirikan museum tersebut sesuai dengan rencana (master plan) yang telah ada, yaitu: lokasi, bentuk bangunan, bahan bangunan dan sebagainya. Apabila biaya terbatas pendirian tersebut dapat dilaksanakan secara bertahap dengan sistem skala prioritas.

- b) Persiapan Ketenagaan

Sambil mendirikan bangunan museum, harus pula mempersiapkan tenaga-tenaga ahli atau tenaga pengelola yang sesuai dengan keperluan. Disamping mempersiapkan tenaga-tenaga yang disesuaikan dengan latar belakang pendidikan formal yang diperlukan, tenaga-tenaga perlu untuk diberikan pengetahuan mengenai ilmu permuseuman dan soal-soal teknis permuseuman, melalui pendidikan dan pelatihan atau magang di museum yang telah dikelola dengan baik. Sebaiknya tenaga yang dipilih adalah tenaga yang siap pakai untuk bekerja di museum.

¹²Direktorat Permuseuman, Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud, Depdikbud. 1999/2000 Pengadaan koleksi

Dalam mengadakan koleksi museum sesuai dengan yang telah direncanakan dan sesuai dengan persyaratan, sebaiknya diadakan terlebih dahulu sesuai untuk mendukung sistematika pameran. Koleksi yang diadakan harus betul-betul koleksi yang diperlukan dan tidak asal diadakan saja.

4. Permohonan Pendirian Museum

Setiap instansi Pemerintah, yayasan, atau badan usaha yang akan mendirikan museum wajib mengajukan permohonan kepada Pemerintah Propinsi, dengan tembusan kepada Direktur Jenderal yang bertanggungjawab di bidang permuseuman. Permohonan tersebut harus dilengkapi dengan proposal yang memuat¹³:

- a. Tujuan pendirian museum.
- b. Data koleksi sesuai dengan tujuan pendirian museum.
- c. Rencana jangka pendek dan rencana jangka panjang.
- d. Gambar situasi bangunan museum, harus memuat ruang pameran, ruang penyimpanan koleksi, ruang perawatan, dan ruang administrasi, serta peralatan museum.
- e. Keterangan status tanah hak milik atau sekurang-kurangnya berstatus hak guna bangunan (HGB) dan izin mendirikan bangunan (IMB)
- f. Keterangan tenaga pengelola (pimpinan, tenaga administrasi, dan tenaga teknis.
- g. Keterangan sumber pendanaan tetap.

¹³Sutaarga, Moh. Amir, Studi Museologia. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud. 1996/1997

Selanjutnya permohonan tersebut akan diteliti oleh Tim Penilai yang dibentuk oleh Pemerintah Propinsi. Keanggotaan tim terdiri dari unsur-unsur Dinas Kabupaten/kota, Dinas Propinsi, Museum Negeri Propinsi setempat, Instansi Pusat yang bertanggungjawab di bidang permuseuman, dan dapat mengikutsertakan asosiasi, pakar dan/atau tokoh masyarakat.

Tim penilai bertugas meneliti kelengkapan dokumen permohonan, melakukan peninjauan lokasi, melakukan pengecekan terhadap koleksi, dan melaporkan hasil dan saran pertimbangan persetujuan atau penolakan kepada Pemerintah Propinsi. Bila permohonan tersebut diterima oleh Pemerintah Propinsi secara lengkap dan benar, maka Pemerintah Propinsi memberikan persetujuan Operasional atau penolakan setelah memperhatikan saran dan pertimbangan dari Direktur Jenderal, selambat-lambatnya tiga puluh hari setelah dokumen diterima. Bilamana permohonan ditolak, harus menyebutkan alasan penolakan tersebut. Apabila dalam waktu tiga puluh hari sejak diterimanya permohonan secara lengkap dan benar Pemerintah Propinsi tidak memberikan keputusan, maka permohonan dianggap disetujui dan harus dikukuhkan dengan persetujuan operasional Pemerintah Propinsi.¹³

¹³Sutaarga, Moh. Amir, *Studi Museologia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud. 1996/1997.

2.2 Tinjauan Seni Lukis

2.2.1 Pengertian Seni Lukis

Pengertian seni lukis adalah berasal kata latin “ars” yang artinya keahlian mengekspresikan ide-ide dalam pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi penciptaan benda, suasana yang mampu menimbulkan rasa indah (Ensiklopedia Nasional Indonesia (1991: 525)).¹⁴

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar. Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, bahkan film di dalam fotografi dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam dengan syarat bisa memberikan imaji tertentu kepada media yang digunakan.

Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang tercipta dari hasil imajinasi seniman yang diekspresikan melalui media garis, warna, tekstur, gelap terang, maupun bidang dan bentuk. Seni lukis disajikan dalam bidang dua dimensi, seperti kanvas, papan, kertas, dan lainnya. Karya dari seni lukis ini disebut dengan lukisan. Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang 2 dimensi (2 matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, shape, dan sebagainya. Pada mulanya seni gambar merupakan karya ilustrasi, yaitu untuk menerangkan atau memberi keterangan terhadap orang lain atau lebih tepat sebagai gambar keterangan. Di sisi lain menggambar merupakan medium untuk mencapai simbol figuratif dalam pencapaian bentuk seni lukis.¹⁵

¹⁴<http://spengetahuan.com/2017/07/23-pengertian-seni-lukis-menurut-para-ahli-teknik-unsur-alat-bahan-aliran-dan-contoh-seni-lukis.html>

¹⁵<http://bilvapeddia.com/2013/03/pengertian-seni-lukis.html#.Wc3BwtYcHIU>

2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Seni Lukis

1. Sejarah Seni Lukis di Indonesia

A. Zaman Seni Lukis Prasejarah Indonesia

Pada zaman prasejarah, seni lukis memegang peran penting karena setiap lukisan memiliki makna dan maksud tertentu. Pada zaman tersebut lukisan dibuat pada dinding-dinding gua dan karang. Salah satu teknik yang digunakan oleh orang-orang gua untuk melukis di dinding-dinding gua adalah dengan menempelkan tangan di dinding gua, kemudian disemprot dengan kunyahan daun-daunan atau batu mineral berwarna. Teknik menyemprot ini dikenal dengan nama aerograph. Media lain yang digunakan untuk membuat lukisan adalah tanah liat. Pewarna yang digunakan berasal dari bahan-bahan alami seperti mineral dan lemak binatang. Pada umumnya tujuan dan tema yang dipilih untuk membuat lukisan-lukisan tersebut adalah magis.



Gambar 2.9 Lukisan Teknik Aerograph
Sumber: <http://ipapedia2.blogspot.co.id>

Contoh karya seni lukis yang dihasilkan pada zaman prasejarah dapat dilihat di Gua Leang Pattakere di Maros, Sulawesi Selatan. Lukisan tersebut menggambarkan adegan perburuan. Selain itu, ada juga lukisan pada dinding-dinding gua di pantai selatan Irian Jaya (Papua).¹⁶

¹⁶<http://ipapedia2.blogspot.co.id/2016/03/sejarah-perkembangan-seni-lukis-indonesia.html>

Lukisan yang terdapat di tempat tersebut menggambarkan nenek moyang. Hal yang menarik perhatian pada lukisan yang tersebar di daerah yang amat luas itu adalah siluet tangan yang terdapat di mana-mana.

Cap tangan ini terdapat pula di Sulawesi Selatan, pada lukisan di tebing batu di teluk Sulaeman Seram, di teluk Berau Papua, dan di pulau Arguni dan di kepulauan Kei. Selain motif bayangan tangan, motif yang terdapat di banyak tempat ialah sosok manusia, perahu, matahari, bulan, burung, ikan, kura-kura, manusia, kadal, kaki, dan babi rusa.

B. Seni Lukis Hindu Klasik Indonesia

Setelah zaman prasejarah berakhir, bangsa Indonesia telah mempunyai berbagai macam keahlian seperti pembuatan batu besar yang berbentuk piramida berundak, seni tuang logam, pertanian dan peralatannya, seni pahat, serta pembuatan batik yang kemudian dikembangkan dengan menambahkan unsur-unsur baru pada masa masuknya pengaruh Hindu. Zaman ini merupakan masa yang baru dalam periodisasi kebudayaan di Indonesia dan dapat disebut sebagai zaman sejarah karena zaman ini telah ditemukan peninggalan berupa tulisan. Hal ini terjadi karena pengaruh kebudayaan India yang masuk ke Indonesia sekitar abad ke-5 M.

Tema yang umum digunakan pada suatu karya seni pada masa ini antara lain tema agama, mitologi, legenda, dan cerita sejarah. Contohnya lukisan Bali Klasik yang berisi cerita Ramayana dan Mahabharata. Gaya yang dipakai pada pahatan dinding candi zaman Majapahit adalah gaya wayang dengan komposisi bidang mendatar yang padat dan sarat dengan stilasi. Sebutan gaya wayang di sini menunjukkan tanda persamaan dalam stilasi bentuk tokoh cerita wayang kulit dan lukisan Bali Klasik. Warna lukisan terbatas pada warna-warna yang dapat dicapai bahan alami seperti kulit kayu, dedaunan, tanah, dan jelaga. Lukisan dibuat pada kain memanjang tanpa dipasang pada bingkai rentang sehingga hasilnya menyerupai lukisan gulungan.¹⁶

¹⁶<http://ipapedia2.blogspot.co.id/2016/03/sejarah-perkembangan-seni-lukis-indonesia.html>

Seperti juga pahatan dinding candi dan gambar lontar, fungsi dari lukisan Bali Klasik adalah sebagai media pendidikan sesuai dengan ajaran agama atau falsafah hidup zaman Hindu.



Gambar 2.10. Lukisan Zaman Hindu Klasik Ramayana dan Mahabarata
Sumber: <http://ipapedia2.blogspot.co.id>

Seni lukis di Bali mulai berlangsung ketika kebudayaan Hindu Jawa Timur terdesak oleh kebudayaan Islam. Keberadaan seni lukis yang menyatu dan berakulturasi dengan kebudayaan Hindu menjadi khas dan dikenal oleh berbagai negara hingga kini. Perkembangan seni lukis Hindu-Bali dapat diuraikan dalam tiga bagian, yaitu seni lukis Kamasan, seni lukis Pita Maha, dan seni lukis Seniman Muda.¹⁶

1) Seni Lukis Islam Indonesia

Seperti pada zaman Hindu, kesenian Islam di Indonesia berpusat di istana. Seorang seniman tugasnya tidak semata-mata menciptakan karya seni, akan tetapi ia juga seorang ahli dalam berbagai ilmu pengetahuan dan filsafat, di samping mengenal cabang seni lainnya. Pada seni Islam, terdapat suatu pantangan untuk melukiskan motif makhluk hidup dalam bentuk realistis. Para seniman melakukan upaya kompromistis dengan kebudayaan sebelumnya.¹⁶

¹⁶<http://ipapedia2.blogspot.co.id/2016/03/sejarah-perkembangan-seni-lukis-indonesia.html>

Dalam hal ini toleransi Islam mendukung proses kesinambungan tradisi seni rupa sebelumnya, tetapi dengan nafas baru, seperti hiasan dengan motif stilasi binatang dan manusia dipadukan dengan huruf Arab, baik dalam penerapan elemen estetis pada masjid, penggarapan seni kriya, lukisan atau kaligrafi. Adapun pembuatan patung, dibuat demikian tersamar sehingga seolah-olah gambaran ini hanya berupa hiasan dedaunan atau flora.

Biasanya lukisan dibuat sebagai hiasan yang menggambarkan cerita-cerita tokoh dalam pewayangan atau lukisan binatang candra sangkala dan tentang riwayat nabi. Adapun bentuk lukisan yang disamarkan seperti lukisan kaca yang berasal dari Cirebon.

2) Seni Lukis Indonesia Baru

Sebutan seni rupa Indonesia modern tidak bisa dilepaskan dari tradisi berkesenian di Eropa. Persentuhan seni Indonesia dengan seni modern telah berjalan lama dan mendalam sehingga secara langsung atau tidak langsung telah menimbulkan hubungan atau kontak budaya. Seni rupa modern di Eropa diproklamirkan sejak munculnya aliran post impresionisme (awal abad ke-18). Saat itu ruang kebebasan untuk mencipta karya seni terbuka lebar yang diawali dengan tumbuhnya sikap individualistis dalam berkarya. Sikap individualistis semakin kokoh dengan makin maraknya eksperimen-eksperimen kaum seniman, baik dari masalah bahan, teknik, maupun pengungkapan (ekspresi) berkesenian mereka. Sentuhan seni kolektif Indonesia dan seni modern Eropa berjalan melalui pelukis-pelukis Eropa yang datang ke Indonesia.

Sentuhan tersebut secara perlahan namun pasti telah menggugah individu-individu tertentu untuk membuka lembaran baru dalam berkesenian, yakni seni rupa baru. Karya seni lahir dari jiwa seorang seniman melalui pengolahan media dengan bahan, alat, dan teknik tertentu.

Seni lukis Indonesia baru berkembang di Indonesia seperti juga kesenian pada umumnya tidak dapat sepenuhnya dipahami tanpa menempatkannya dalam keseluruhan kerangka masyarakat dan kebudayaan Indonesia.

Latar belakang lahirnya seni lukis Indonesia baru adalah sebagai berikut :

- a. Warisan budaya, merupakan bagian dalam pembentukan watak seorang manusia yang berdasar pada hubungan manusia itu dengan keadaan di sekelilingnya.
- b. Kekuatan sejarah, yang berupa kejadian-kejadian dan gejala-gejala sosial yang sedang berlangsung di sekeliling seniman.
- c. Pengaruh Barat, adalah kenyataan yang juga merupakan kekuatan sejarah. Masa penjajahan, misalnya, mengakibatkan persentuhan antara seni lukis Indonesia pada awal pembentukannya dengan seni lukis Barat.

Pada zaman seni rupa Indonesia baru ini, terjadi beberapa perkembangan seperti berikut :

a) Masa Raden Saleh Syarif Bustaman (1807-1880)

Raden Saleh Syarif Bustaman (Terbaya, 1814 -1880), putra keluarga bangsawan pribumi mampu melukis gaya/cara barat (alat, media dan teknik) yang natural dan romantis. Mendapat bimbingan dari pelukis Belgia Antonio Payen, pelukis Belanda A. Schelfhouf dan C. Kruseman di Den Haag. Berkeliling dan pernah tinggal di Negara-Negara Eropa.

Ciri-ciri karya lukisan Raden Saleh :

- a. Bergaya natural dan romantisme
- b. Kuat dalam melukis potret dan binatang
- c. Pengaruh romantisme Eropa terutama dari Delacroix.
- d. Pengamatan yang sangat baik pada alam maupun binatang

Karya Raden Saleh:

- a. Hutan terbakar.
- b. Perkelahian antara hidup dan mati.
- c. Pangeran Diponegoro.
- d. Berburu Banteng di Jawa.
- e. Potret para Bangsawan



Gambar 2.11. R. Saleh dan Karyanya Lukisan Penangkapan Diponegoro

Sumber: <http://ipapedia2.blogspot.co.id>

b) Masa Indonesia Jelita (*Mooi Indie*) (1875-1941)

Selanjutnya muncul pelukis-pelukis muda yang memiliki konsep berbeda dengan masa perintisan, yaitu melukis keindahan dan keelokan alam Indonesia. Keadaan ini ditandai pula dengan datangnya para pelukis luar/barat atau sebagian ada yang menetap dan melukis keindahan alam Indonesia.

Pelukis Indonesia Molek :

- a. Abdullah Suriosubroto (1878-1941).
- b. Mas Pirngadi (1875-1936).
- c. Wakidi.
- d. Basuki Abdullah.
- e. Henk Ngantung, Lee Man Fong.
- f. Rudolf Bonnet (Bld), Walter Spies (Bel), Romuldo Locatelli, Lee Mayer (Jerman) dan W.G. Hofker.

Ciri-ciri lukisan :

- a. Pengambilan obyek alam yang indah.
- b. Tidak mencerminkan nilai-nilai jiwa merdeka.
- c. Kemahiran teknik melukis tidak dibarengi dengan penonjolan nilai spiritual.
- d. Menonjolkan nada erotis dalam melukiskan manusia.



Gambar 2.12. Lukisan Pemandangan Priangan oleh Abdullah Suriosubroto (1935).

Sumber: <http://ipapedia2.blogspot.co.id>

c) Masa Cita Nasional (1913-1986)

Gaya melukis Mooi Indie tidak terlepas dari kaca mata orang Barat yang memandang bahwa alam Indonesia adalah surga. Padahal pada kenyataannya kehidupan rakyat Indonesia itu penuh dengan kemelut, kemelaratan, tekanan, dan berbagai penderitaan hidup lainnya. Kondisi inilah yang memunculkan kelompok pelukis yang memiliki empati tinggi terhadap kemelaratan rakyat jelata sebagai penolakan dari gerakan sebelumnya. Hal ini dapat dimaklumi, mengingat kebanyakan pelukis yang bergabung dengan kelompok ini berasal dari kalangan rakyat sehingga mereka merasakan penderitaan dan kepahitan hidup rakyat terjajah. S. Sudjojono (1913–1986) sebagai penggerak kelompok ini sama sekali tidak pernah belajar seni rupa ke Eropa.

Pelukis-pelukis yang tergabung ke dalam kelompok ini antara lain Agus Djaya Suminta, L. Sutioso, Rameli, Abdul Salam, Otto Jaya, S. Sudiarjo, Emiria Sunassa, Saptarita Latif, Herbert Hutagalung, S. Tutar, Hendro Jasmara, dan Sutioso.

Untuk memperkokoh gerakan dan menyamakan persepsi, kelompok ini kemudian membentuk Perkumpulan Ahli Gambar Indonesia (PERSAGI) pada 1938 di Jakarta. Karena tujuan utamanya adalah menggalang solidaritas nasional antarseniman lokal dalam mengembangkan seni lukis yang bercorak Indonesia asli, mereka senantiasa membuat sketsa-sketsa tentang corak kehidupan masyarakat saat itu di berbagai tempat.

Di masa ini, S. Sudjojono berhasil menciptakan karya monumental, seperti Di Depan Kelambu Terbuka, Cap Gomeh, Jongkatan, Mainan Anak-Anak Sunter, Sayang Saya Bukan Anjing, serta Nyekar dan Bunga Kamboja.

Agus Djaya Suminta menghasilkan karya Bharata Yudha, Arjuna Wiwaha, Dalam Taman Nirwana dan Suara Suling di Malam Hari. Sementara itu, Otto Jaya melahirkan karya Penggodaan dan Wanita Impian.

Hasil karya mereka mencerminkan :

- a. Mementingkan nilai-nilai psikologis.
- b. Tema perjuangan rakyat.
- c. Tidak terikat kepada obyek alam yang nyata.
- d. Memiliki kepribadian Indonesia.
- e. Didasari oleh semangat dan keberanian.

Karya-karya seni lukis masa PERSAGI antara lain :

1. Agus Djajasumita : Barata Yudha, Arjuna Wiwaha, Nirwana, Dalam Taman Nirwana.

2. S. Sudjojono: Djongkatan, Didepan Kelambu Terbuka, Mainan, Cap Go meh.
3. Otto Djaya: Penggodan, Wanita Impian.

d) Masa Pendudukan Jepang (1942)

Pada zaman pendudukan Jepang, tepatnya pada 1942, PERSAGI dibubarkan secara paksa. Seniman yang lahir dari kalangan grass root (akar rumput), yakni masyarakat bawah, jumlahnya semakin banyak. Pada 1945, Jepang mendirikan sebuah lembaga dengan nama Jepang Keimin Bunka Shidoso (Pusat Kebudayaan) yang pengajarnya merupakan mantan anggota PERSAGI seperti Agus Djaya Suminta dan S. Sudjojono. Mereka yang menyediakan sarana untuk kegiatan berkesenian.

Pada masa ini, sekalipun kehidupan perekonomian masyarakat Indonesia serba kekurangan, namun kehidupan berkesenian tampak berkobar-kobar. Para pelukis pun mendapat angin segar dari tentara pendudukan Jepang. Hal ini dimanfaatkan oleh para pelukis Indonesia untuk melakukan pameran. Tujuannya untuk memamerkan karya-karya pelukis lokal, selain itu bertujuan sebagai ajang penyebaran rasa kebangsaan kepada masyarakat luas.

Pelukis yang turut serta memamerkan karya lukisnya ialah Basuki Abdullah, Affandi, Kartono Yudhokusumo, Nyoman Ngedon, Hendra Gunawan, Henk Ngantung, dan Otto Jaya.

Di sisi lain, perubahan sosial politik terus bergulir dan semakin meningkatkan jiwa nasionalisme rakyat. Sebagai wadah tempat penampungan aspirasi rakyat, dibentuklah lembaga yang berupaya mempersiapkan segala sesuatu hal yang mungkin terjadi.

Lembaga itu didirikan oleh Ir. Soekarno, K.H. Manshur, dan Ki Hajar Dewantara dengan nama Poesat Tenaga Rakjat atau POETRA. Salah satu bidang yang dikelola lembaga ini adalah seni lukis. Dengan demikian, seni lukis pun memiliki peran aktif dalam menyebarkan jiwa nasionalisme. Secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa seni lukis memiliki andil besar dalam mencapai kemerdekaan bangsa Indonesia. Para pelukis yang pernah aktif dalam lembaga POETRA adalah para pelukis dari berbagai aliran seperti S. Sudjojono, Affandi, Hendra Gunawan, Sudarso, Barli Sasmita dan Wahdi. Berikut adalah ringkasan munculnya seni lukis pada masa pendudukan Jepang, yakni :

1. Cita **PERSAGI** masih melekat pada para pelukis, serta menyadari pentingnya seni lukis untuk kepentingan revolusi.
2. Pemerintah Jepang mendirikan **KEIMIN BUNKA SHIDOSO**, Lembaga Kesenian Indonesia-Jepang ini pada dasarnya lebih mengarah pada kegiatan propaganda Jepang.
3. Tahun 1943 berdiri **PUTERA** (Pusat Tenaga Rakyat) oleh Bung Karno, Bung Hatta, Ki Hajar Dewantara dan KH Mansur. Tujuannya memperhatikan dan memperkuat perkembangan seni dan budaya. Khusus dalam seni lukis dikelola oleh S. Sudjojono dan Afandi, selanjutnya bergabung pelukis Hendara, Sudarso, Barli, Wahdi dan sebagainya.

Tokoh utama pada masa ini antara lain:

- a. S. Sudjojono
- b. Basuki Abdullah, Emiria Surnasa
- c. Agus Djajasumita, Barli
- d. Affandi, Hendra.

e) Masa Setelah Kemerdekaan

Keadaan negara setelah proklamasi kemerdekaan 1945 tidak menghentikan aktivitas kesenian. Saat itu seni lukis dijadikan media untuk berjuang. Perkembangan seni lukis di Indonesia menunjukkan kemajuan yang pesat karena seni lukis telah menyatu dengan semangat perjuangan kemerdekaan bangsa. Jiwa kepahlawanan ini dibuktikan dalam bentuk poster-poster perjuangan dan lukisan sketsa di tengah-tengah pertempuran. Salah seorang pelukis yang pernah melakukan hal itu ialah Djajengasmoro bersama kelompok Pelukis Front-nya.

Pindahannya pusat pemerintahan ke Yogyakarta pada 1946 diikuti dengan hijrahnya para pelukis. Kota Yogyakarta pun menjadi pusat para pelukis. Pada 1946 di Yogyakarta, Affandi, Rusli, Hendra Gunawan, dan Harijadi membentuk perkumpulan Seni Rupa Masyarakat. Setahun kemudian, yaitu pada 1947 mereka bergabung dengan perkumpulan Seniman Indonesia Muda (SIM) yang dibentuk pada 1946 di Madiun dengan pelopor Sudjojono.

Pusat kegiatan SIM berpindah dari Madiun ke Surakarta dan kemudian berpindah lagi ke Yogyakarta. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi keadaan yang masih sering bergolak. Di Yogyakarta, anggota SIM menerbitkan majalah bernama Seniman. Melalui majalah, disebarkan berbagai ajakan kepada para seniman berbakat agar bergabung sehingga anggotanya terus bertambah. Beberapa orang yang bergabung di antaranya Suromo, Surono, Abdul Salam, Sudibyo, dan Trisno Sumarjo. Namun, pertentangan internal di antara pengurus membuat Affandi dan Hendra Gunawan keluar dari SIM. Kemudian, mereka membentuk kelompok Pelukis Rakjat yang di dalamnya terdapat Soedarso, Kusnadi, Sasongko, Dullah, Trubus, Sumitro, Sudoardjo, dan Setijoso.

f) Masa Pendidikan Formal

Pada 1949, R. J. Katamsi dengan beberapa seniman anggota SIM, Pelukis Rakjat, POETRA, dan Budaya Taman Siswa merintis akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) yang kini berubah menjadi ISI.

Tujuan didirikannya akademi ini adalah untuk mencetak calon-calon seniman. Para tokoh ASRI antara lain S. Soedjojono, Hendra Gunawan, Djajengasmoro, Kusnadi, dan Sindusiswono.

Sementara itu, di Bandung pada 1950-an berdiri pula Balai Perguruan Tinggi Guru Gambar yang dipelopori oleh Syafe'i Soemardja. Ia dibantu oleh Mochtar Apin, Ahmad Sadali, Sudjoko, dan Edi Karta Subarna. Sejak 1959, lembaga ini berubah nama menjadi jurusan Seni Rupa pada Institut Teknologi Bandung (ITB).

Pada 1964, berdiri pula jurusan Pendidikan Seni Rupa IKIP Bandung (saat ini bernama Universitas Pendidikan Indonesia) yang dipelopori oleh Barli, Karmas, Popo Iskandar, Radiosuto, dan Wiyoso Yudoseputo. Sebagian alumni Jurusan Seni Rupa IKIP Bandung yang menekuni seni lukis adalah seniman Oho Garha, Nana Banna, Hidayat, Dadang MA, dan Hardiman. Beberapa tahun kemudian dibuka jurusan seni rupa di IKIP lainnya di seluruh Indonesia.

g) Masa Seni Lukis Baru di Indonesia

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan masyarakat yang mulai maju, sekitar 1974 lahirlah kelompok seniman muda di berbagai daerah. Para seniman muda yang tergabung dalam gerakan ini antara lain Jim Supangkat, S. Prinka, Satyagraha, F. X. Harsono, Dede Eri Supria, dan Munni Ardi. Mereka menampilkan corak baru dalam penggarapan karyanya. Pameran perdana karya mereka yang diadakan di Taman Ismail Marzuki (TIM) Jakarta banyak mengundang perhatian masyarakat. Karya para seniman muda yang kebanyakan masih mahasiswa didasari alasan sebagai berikut :

- a. Membongkar peristilahan seniman sebagai atribut yang hanya dilekatkan pada kalangan akademis saja, sementara masyarakat kecil yang bergiat dalam kesenian tidak mendapat tempat yang semestinya.
- b. Menggugat batasan-batasan seni yang sudah lama dipancarkan oleh seniman tua. Ini berarti menghindari adanya pembungkaman seni dalam satu kaca mata.
- c. Berusaha menciptakan sesuatu yang baru dengan berbagai media, konsep berkarya, dan lain-lain. Penciptaan karya seni tersebut tidak terkecuali seni yang diterapkan pada hal yang dipandang sakral.

2.2.3 Komponen Seni Lukis

Komponen seni lukis terdiri dari subyek, bentuk, dan isi. Ketiganya merupakan hal yang penting diperhatikan, karena perpaduan yang tepat ketiganyalah yang akan menghasilkan suatu karya seni lukis yang baik. Berikut ini uraian masing-masing komponen di atas ¹⁷:

1. Subyek

Merupakan sesuatu yang dmenjadi bentuk lukisan. Subjek dibedakan menjadi dua, yakni:

- a. Lukisan bentuk figuratif, artinya subjek masih terikat dengan alam atau dengan kata lain mengambil bentuk-bentuk yang ada di alam.
- b. Lukisan bentuk non figuratif (abstrak), artinya subyek tidak terikat dengan alam.

2. Bentuk

Bentuk merupakan cara seniman mengekspresikan subjek yang dilukisnya menjadi sebuah karya dua dimensi yang nyata.

¹⁷<http://www.ilmudasar.com/2017/03/Pengertian-Fungsi-Jenis-Aliran-dan-Komponen-Seni-Lukis-Adalah.html>

3. Isi

Isi merupakan tujuan terakhir yang ingin dicapai seniman, yakni hasil dari kesan ungkapan eksresi melalui sebuah karya seni lukis. Pengungkapan ini biasanya ditemukan dalam beberapa aliran seni lukis.

2.2.4 Aliran Seni Lukis

Perkembangan seni lukis sejak lama telah melahirkan beragam aliran seni lukis. Berikut ini macam aliran seni lukis yang menjadi acuan para seniman hingga sekarang.

1. Aliran Surealisme

Aliran surealisme merupakan aliran yg erat hubungannya dengan dunia fantasi, seakan akan kita melukis di dunia mimpi. Lukisan aliran ini memiliki bentuk atau lukisan yang tidak logis/khayalan, meskipun objek sasaran sangat natural.

Ciri-ciri :

- a. Pikiran cenderung imajinatif, penuh khayalan, dan fantasi
- b. Seniman menggunakan metode ekspresi *Absolute Surealism* dan *Veristic Surrealism*
- c. Lukisan aneh dan asing

2. Aliran Kubisme

Aliran kubisme merupakan aliran seni lukis yang prinsipnya menggambarkan bentuk objek dengan cara memotong, istorsi, overlap, transparansi, deformasi, dan aneka tampak. Teknik ini dilakukan pada media lukisan dengan melalui pendekatan bentuk-bentuk geometris, seperti segitiga, kubus, segiempat, silinder, lingkaran, bola, kerucut, dan kotak-kotak.

Ciri-ciri :

- a. Memiliki bentuk geometris.
- b. Memiliki paduan warna yang sangat perspektif.
- c. Lukisan terlihat ceria.

3. Aliran Romantisme

Aliran seni lukis ini berupaya melukiskan suatu peristiwa yang dianggap menarik dan istimewa. Aliran jenis ini biasanya menampilkan hal-hal yang bersifat romance, seperti sejarah, tragedi ataupun pemandangan alam. Lukisan aliran ini cenderung statis dan kaku.

Ciri-ciri :

- a. Cenderung didramatisir.
- b. Penuh gerak dan dinamis.
- c. Pengaturan komposisi dinamis.
- d. Lukisan mengandung cerita yang dahsyat dan emosional.
- e. Warna bersifat kontras dan meriah.

4. Aliran Ekspresionisme

Dalam aliran seni lukis ini, seniman mencoba melebih-lebihkan kenyataan dengan bentuk dan warna untuk melahirkan emosi.

Ciri-ciri:

- a. Pemilihan warna diutamakan.
- b. Imajinasi seseorang.
- c. Lebih mengungkapkan jenis emosi kemarahan dibandingkan emosi bahagia.
- d. Mengutamakan tema berdasarkan kebebasan.
- e. Ungkapan isi hati seseorang.

5. Aliran Impresionisme

Aliran seni lukis ini berusaha memperlihatkan lukisan berdasarkan kenyataan alam, yaitu murni berasal dari temuan objek alam sekitarnya.

Selain itu, ciri gambar cenderung tidak detail pada objeknya dan kabur. Ciri-ciri:

- a. Objek sangat alami.
- b. Lukisan dibuat diluar ruangan.
- c. Karya cenderung tidak mendetail tanpa garis penegas.
- d. Tidak memakai warna hitam untuk bayangannya.

6. Aliran Pointilisme

Aliran pointilisme merupakan aliran seni lukis yang menggunakan titik-titik untuk menggambarkan sebuah objek. Seni lukis aliran ini merupakan lanjutan dari seni lukis impresionisme.

Ciri-ciri:

- a. Titik-titik yang digunakan terdiri dari bermacam-macam variasi.
- b. Objek yang dilukis lebih jelas jika dilihat dari kejauhan.
- c. Objek berwarna cerah tersusun dari banyak titik-titik kecil berwarna kuning, hijau, dan biru.

7. Aliran Fauvisme

Aliran ini memberikan kebebasan bagi seniman berekspresi terhadap objek lukisan yang dibuat, artinya seniman diperbolehkan membubuhkan warna sesuka hati meski sangat kontras sekalipun dengan objeknya.

Ciri-ciri:

- a. Warna lukisan cenderung liar dan kontras.
- b. Warna yang digunakan berbeda dengan objek.
- c. Penggunaan garis disederhanakan sehingga keberadaan garis yang jelas dan kuat dapat dideteksi.

8. Aliran Realisme

Aliran ini berupaya memperlihatkan lukisan yang sesuai dengan peristiwa yang terjadi di kehidupan sehari-hari tanpa ada penambahan sedikitpun.

Ciri-ciri:

- a. Lukisan apa adanya.
- b. Tidak berlebihan dalam hal warna dan keindahan seni.
- c. Cenderung menyerupai bentuk alam secara akurat.
- d. Cenderung sesuai dengan fakta dan peristiwa yang terjadi di alam.

9. Aliran Naturalisme

Aliran ini mengupayakan seniman melukiskan suatu objek secara alamiah. Meski aliran seni lukis ini mirip dengan aliran surealisme, namun aliran seni lukis ini dibuat tampak lebih indah dengan sedikit tambahan disekitar objek lukis.

Ciri-ciri:

- a. Cenderung menampilkan unsur alam yang objektif.
- b. Tidak banyak melibatkan emosional.
- c. Memiliki teknik gradasi warna.
- d. Memiliki susunan perbandingan, perspektif, tekstur, perwarnaan, serta gelap terang dikerjakan seteliti mungkin.
- e. Kebanyakan bertema tentang alam

10. Aliran Abstraksionisme

Aliran abstraksionisme merupakan aliran yang menggunakan warna dan bentuk yang acak serta tidak terbatas. Karya seni lukis murni imajinasi dari seniman sendiri.

Ciri-ciri:

- a. Seni ini menampilkan unsur unsur seni rupa saja yang disusun tidak beraturan.
- b. Garis, bentuk, dan warna ditampilkan tanpa mengindahkan bentuk asli di alam.

11. Aliran Futurisme

Aliran seni lukis yang satu ini menggambarkan objek yang seolah-olah bergerak. Biasanya suatu objek yang sama digambar beberapa kali pengulangan.

Ciri-ciri:

- a. Memanfaatkan prinsip aneka tampak.
- b. Karya seni ini menangkap unsur gerak dan kecepatan.
- c. Menggunakan tipografi sebagai unsur ekspresi dalam desain.
- d. Memperhatikan kedinamisan, kedisiplinan, dan gaya untuk mengekspresikan kecepatan dan kesamaan waktu.

12. Aliran Klasikisme

Aliran seni lukis ini berhubungan dengan Yunani dan Romawi. Aliran ini menampilkan gambar secara klasik dan memiliki karakter serta ciri tersendiri.

Ciri-ciri:

- a. Lukisan aliran ini memiliki bentuk yang seimbang dan harmonis.
- b. Penggambaran wajah objek terkesan tenang namun ditekankan.
- c. Berisi cerita di lingkungan istana.
- d. Batasan-batasan warna bersifat bersih dan statis.

13. Aliran Dadaisme

Aliran seni lukis ini menggambarkan karya artistik yang sedikit magis, menyeramkan, kekanakan, namun terkadang juga mengesankan.

Ciri-ciri:

- a. Pewarnaan didominasi oleh pewarnaan primer dan kontras, yakni warna hitam-putih atau merah-putih-hijau tua.
- b. Cenderung menggambarkan hal hal yang bersifat primitif, kuno, naive.

14. Aliran Optik art

Aliran seni lukis yang memanfaatkan ilusi mata, dimana ilusi tersebut dapat berubah menjadi imajinasi.

Ciri-ciri:

- a. Aliran seni ini bersifat abstrak, formal dan eksak.
- b. Penggambaran objek khas berupa susunan geometris berulang. Tujuannya untuk memfungsikan kelemahan mata dengan ilusi ruang (kadang bergerak semu).

15. Aliran Primitivisme

Aliran primitivisme merupakan aliran seni lukis yang menggambarkan sebuah objek berdasarkan yang diinginkan. Gambar yang dilukis cenderung sederhana, datar, dan dua dimensi.

Ciri-ciri:

- a. Lukisan berhubungan dengan kehidupan manusia zaman dahulu yang cenderung primitif.
- b. Objek yang dilukis berupa tumbuhan, hewan, dan manusia dalam bentuk garis sederhana.
- c. Detail objek tidak menonjol, hanya penggambaran garis minimalis berupa garis dan aksen sederhana.

16. Aliran Pittura Metafisica

Aliran ini bertentangan dengan aliran kubisme dan futuristik. Penggambaran objek melalui aliran ini berhubungan sentuhan metafisika.

Ciri-ciri:

- a. Objek biasanya berupa manusia yang sedang beraktivitas benda dan latar di belakangnya.
- b. Objek yang dilukis biasanya berbentuk boneka yang berhubungan erat dengan metafisika.

17. Aliran Kontemporer

Seni lukis aliran ini tidak terikat pada peraturan dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Ciri-ciri:

- a. Objek yang dilukis bersifat dinamis, ekspresif, mencolok, dan bebas.
- b. Penggambaran objek berupa refleksi situasi juga waktu yang tematik.

18. Aliran Gotik

Aliran seni lukis ini menggambarkan objek dengan garis tebal dan bentul ramping serta menegaskan sesuatu berdasarkan warna.

Ciri-ciri:

- a. Objek yang dilukis biasanya merupakan tokoh suci, seperti raja, ratu, kesatria, dan lainnya.
- b. Lukisan ini banyak ditemukan di rumah ibadah, kerajaan, kastil ataupun bangunan klasik.

2.2.5 Media Seni Lukis

Media yang diperlukan dalam pembuatan seni lukis terdiri dari alat dan bahan. Berikut ini media seni lukis, meliputi:

1. Bahan

Pada dasarnya setiap medium/bahan memiliki dua sifat dasar, yakni:

- a. Sifat fisik, yaitu medium dapat dilihat dengan mata, permukaannya bisa kasar atau halus, keras, lunak, mudah pecah, bersifat elastis, dan lainnya.
- b. Sifat estetis, yaitu sifat keindahan yang dimiliki setiap medium berbeda. Nilai estetika lukisan menggunakan media cat minyak tentu akan berbeda dengan lukisan yang menggunakan media cat air.

Setiap bahan yang dipilih untuk karya seni lukis memiliki sifat dan karakter yang berbeda. Hal ini tidak menunjukkan bahan yang satu lebih baik dibandingkan yang lain. Pemilihan medium tidak menentukan artistik dan mahalnnya suatu karya. Melainkan kreatifitas dan bakat seniman yang lebih memengaruhi kualitas karya yang dihasilkan.

2. Alat

Pemilihan alat yang baik ialah alat yang dipilih harus sesuai dengan medium yang digunakan. Alat yang digunakan dalam seni lukis sama dengan peralatan menggambar pada umumnya, yaitu cat air, pensil, cat poster, pensil warna, pastel, kuas, crayon, cat akrilik, dan lainnya.

2.2.6 Teknik Seni Lukis

Media yang dipilih sangat menentukan teknik seni lukis yang akan diterapkan. Berikut ini beberapa teknik seni lukis berdasarkan media yang dipilih:

1. Lukisan cat minyak (*oil printing*)

Lukisan ini menggunakan medium berupa tepung atau juga pasta yang dicampur dengan minyak. Alat yang digunakan ialah kuas ataupun pisau palet. Lukisan ini memakai medium cat air yang bersifat tembus pandang.

2. Lukisan arang (*conte*)

Teknik ini akan menghasilkan lukisan yang berkesan gelap terang. Pengaturan nuansa bentuk dan cahaya sangat menonjol.

3. Lukisan pastel (*oil pastel*)

Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan butiran pigmen warna yang sudah dipadatkan seperti batang kapur.

4. Lukisan azalejo

Lukisan ini dikerjakan dengan cara menempelkan potongan dari sebuah bentuk tertentu dengan pola gambar yang sesuai.

5. Lukisan tempera

Lukisan ini dibuat ditembok setelah tembok kering. Adapun persiapan yang dilakukan ialah cat yang akan digunakan diaduk dengan perekat, bisa juga dicampur dengan putih telur sehingga hasilnya nampak cat minyak.

6. Lukisan al-fresco

Al-fresco berarti *fresh* atau segar. Media yang digunakan biasanya untuk lukisan dinding (mural).

7. Lukisan al-secco

Serupa dengan media yang digunakan pada lukisan al-fresco. Hanya saja, lukisan ini dibuat setelah dinding/tembok mengering.

2.2.7 Fungsi Seni Lukis

Seni lukis memiliki tiga fungsi utama, yaitu:

1. Fungsi Primer

Peran seni lukis sebagai fungsi primer ialah mengungkapkan perasaan dan ekspresi pribadi dari seorang seniman lukis.

2. Fungsi Sekunder

Peran seni lukis sebagai fungsi sekunder maksudnya seni lukis tidak hanya sebagai ungkapan ekspresi diri, melainkan juga untuk kepentingan pihak luar dan sarana komunikasi.

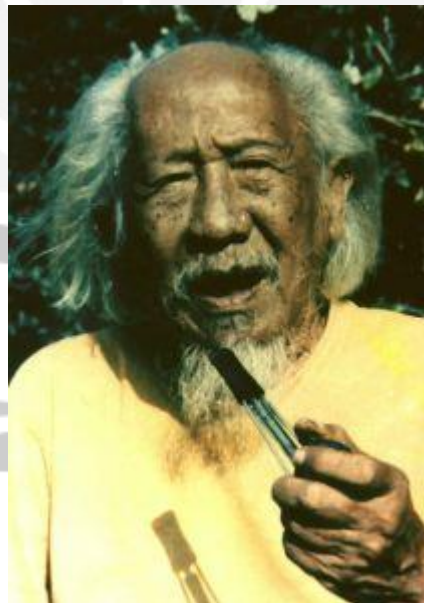
3. Fungsi Fisik

Karya seni lukis yang mengutamakan fungsi kegunaannya dapat dijadikan sebagai penghias ruangan tertentu untuk menambah nilai estetika ruangan.

2.3 Pelukis Legendaris di Yogyakarta

2.3.1 Affandi Koesoema

1. Biografi Affandi Koesoema



Gambar 2.13. Foto Pelukis Affandi Koesoema

Sumber : www.google.co.id

Affandi Koesoema lahir di Cirebon, Jawa Barat, 1907 dan wafat pada 23 Mei 1990. Affandi merupakan putra dari R. Koesoema, seorang mantri ukur di pabrik gula di Ciledug, Cirebon.¹⁸

¹⁸<https://id.wikipedia.org/wiki/Affandi>

Affandi adalah seorang pelukis yang dikenal sebagai Maestro Seni Lukis Indonesia, merupakan pelukis Indonesia yang paling terkenal di dunia internasional. Melalui gaya ekspresionisnya dan romantisme yang khas. Ia banyak mengadakan pameran tunggal di India, Inggris, Eropa, dan Amerika Serikat. Ia merupakan pelukis yang produktif, Affandi telah berkarya lebih dari dua ribu lukisan.

Dari segi pendidikan, ia termasuk seorang yang memiliki pendidikan formal yang cukup tinggi. Bagi orang-orang segenerasinya, memperoleh pendidikan HIS, MULO, dan selanjutnya tamat dari AMS, termasuk pendidikan yang hanya diperoleh oleh segelintir anak negeri.

Namun, bakat seni lukisnya yang sangat kental mengalahkan disiplin ilmu lain dalam kehidupannya, dan memang telah menjadikan namanya tenar sama dengan tokoh atau pemuka bidang lainnya.

Pada umur 26 tahun, pada tahun 1933 Affandi menikah dengan Maryati, gadis kelahiran Bogor. Affandi dan Maryati dikaruniai seorang putri yang nantinya akan mewarisi bakat ayahnya sebagai pelukis, yaitu Kartika Affandi. Sebelum mulai melukis, Affandi pernah menjadi guru dan pernah juga bekerja sebagai tukang sobek karcis dan pembuat gambar reklame bioskop di salah satu gedung bioskop di Bandung. Pekerjaan ini tidak lama digeluti karena Affandi lebih tertarik pada bidang seni lukis.

Sekitar tahun 1930-an, Affandi bergabung dalam kelompok Lima Bandung, yaitu kelompok lima pelukis Bandung. Mereka itu adalah Hendra Gunawan, Barli, Sudarso, dan Wahdi serta Affandi yang dipercaya menjabat sebagai pimpinan kelompok. Kelompok ini memiliki andil yang cukup besar dalam perkembangan seni rupa di Indonesia. Kelompok ini berbeda dengan Persatuan Ahli Gambar Indonesia (Persagi) pada tahun 1938, melainkan sebuah kelompok belajar bersama dan kerja sama saling membantu sesama pelukis.

Pada tahun 1943, Affandi mengadakan pameran tunggal pertamanya di Gedung Poetera Djakarta yang saat itu sedang berlangsung pendudukan tentara Jepang di Indonesia. Empat Serangkai yang terdiri dari Ir. Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, dan Kyai Haji Mas Mansyur memimpin Seksi Kebudayaan Poetera (Poesat Tenaga Rakyat) untuk ikut ambil bagian. Dalam Seksi Kebudayaan Poetera ini Affandi bertindak sebagai tenaga pelaksana dan S. Soedjojono sebagai penanggung jawab, yang langsung mengadakan hubungan dengan Bung Karno.

Ketika republik ini diproklamasikan 1945, banyak pelukis ambil bagian. Gerbong-gerbong kereta dan tembok-tembok ditulisi antara lain "Merdeka atau mati!". Kata-kata itu diambil dari penutup pidato Bung Karno, *Lahirnya Pancasila*, 1 Juni 1945. Saat itulah, Affandi mendapat tugas membuat poster. Poster yang merupakan ide Soekarno itu menggambarkan seseorang yang dirantai tetapi rantainya sudah putus. Yang dijadikan model adalah pelukis Dullah. Kata-kata yang dituliskan di poster itu ("Bung, ayo bung") merupakan usulan dari penyair Chairil Anwar. Sekelompok pelukis siang-malam memperbanyak dan dikirim ke daerah-daerah.

Bakat melukis yang menonjol pada diri Affandi pernah menorehkan cerita menarik dalam kehidupannya. Suatu saat, dia pernah mendapat beasiswa untuk kuliah melukis di Santiniketan, India, suatu akademi yang didirikan oleh Rabindranath Tagore. Ketika telah tiba di India, dia ditolak dengan alasan bahwa dia dipandang sudah tidak memerlukan pendidikan melukis lagi. Akhirnya biaya beasiswa yang telah diterimanya digunakan untuk mengadakan pameran keliling negeri India.

Sepulang dari India, Eropa, pada tahun lima puluhan, Affandi dicalonkan oleh PKI untuk mewakili orang-orang tak berpartai dalam pemilihan Konstituante. Dan terpilihah dia, seperti Prof. Ir. Saloekoe Poerbodiningrat dsb, untuk mewakili orang-orang tak berpartai.

Dalam sidang konstituante, menurut Basuki Resobowo yang teman pelukis juga, biasanya katanya Affandi cuma diam, kadang-kadang tidur. Tapi ketika sidang komisi, Affandi angkat bicara. Dia masuk komisi Perikemanusiaan (mungkin sekarang HAM) yang dipimpin Wikana, teman dekat Affandi juga sejak sebelum revolusi.

Topik yang diangkat Affandi adalah tentang perikebinatangan, bukan perikemanusiaan dan dianggap sebagai lelucon pada waktu itu. Affandi merupakan seorang pelukis rendah hati yang masih dekat dengan flora, fauna, dan lingkungan walau hidup di era teknologi. Ketika Affandi mempersoalkan 'Perikebinatangan' tahun 1955, kesadaran masyarakat terhadap lingkungan hidup masih sangat rendah.

Affandi juga termasuk pimpinan pusat Lekra (Lembaga Kebudayaan Rakyat), organisasi kebudayaan terbesar yang dibubarkan oleh rezim Suharto. Dia bagian seni rupa Lembaga Seni Rupa) bersama Basuki Resobowo, Henk Ngantung, dan sebagainya.

Pada tahun enampuluhan, gerakan anti imperialis AS sedang mengagresi Vietnam cukup gencar. Juga anti kebudayaan AS yang disebut sebagai 'kebudayaan imperialis'. Film-film Amerika, diboikot di negeri ini. Waktu itu Affandi mendapat undangan untuk pameran di gedung USIS Jakarta. Dan Affandi pun, pameran di sana.

Ketika sekelompok pelukis Lekra berkumpul, ada yang mempersoalkan. Mengapa Affandi yang pimpinan Lekra kok pameran di tempat perwakilan agresor itu. Menanggapi persoalan ini, ada yang nyeletuk: "Pak Affandi memang pimpinan Lekra, tetapi dia tak bisa membedakan antara Lekra dengan Lepra!" kata teman itu dengan kalem. Keruan saja semua tertawa.

Meski sudah melanglangbuana ke berbagai negara, Affandi dikenal sebagai sosok yang sederhana dan suka merendah. Pelukis yang kesukaannya makan nasi dengan tempe bakar ini mempunyai idola yang terbilang tak lazim.

Orang-orang lain bila memilih wayang untuk idola, biasanya memilih yang bagus, ganteng, gagah, bijak, seperti; Arjuna, Gatutkaca, Bima, Krisna.

Namun, Affandi memilih Sokrasana yang wajahnya jelek namun sangat sakti. Tokoh wayang itu menurutnya merupakan perwakilan dari dirinya yang jauh dari wajah yang tampan. Meskipun begitu, Departemen Pariwisata Pos dan Telekomunikasi (Deparpostel) mengabadikan wajahnya dengan menerbitkan prangko baru seri tokoh seni/artis Indonesia. Menurut Helfy Dirix (cucu tertua Affandi) gambar yang digunakan untuk perangko itu adalah lukisan *self-portrait* Affandi tahun 1974, saat Affandi masih begitu getol dan produktif melukis di museum sekaligus kediamannya di tepi Kali Gajahwong Yogyakarta.



Gambar 2.14. Poster propaganda *Boeng, ajo, Boeng!* karya Affandi 1945

Sumber : <https://id.wikipedia.org>

2. Affandi dan Seni Lukis

Semasa hidupnya, ia telah menghasilkan lebih dari 2.000 karya lukis. Karya-karyanya yang dipamerkan ke berbagai negara di dunia, baik di Asia, Eropa, Amerika maupun Australia selalu memukau pecinta seni lukis dunia. Pelukis yang meraih gelar Doktor Honoris Causa dari University of Singapore tahun 1974 ini dalam mengerjakan lukisannya, lebih sering menumpahkan langsung cairan cat dari tube-nya kemudian menyapu cat itu dengan jari-jarinya, bermain dan mengolah warna untuk mengekspresikan apa yang ia lihat dan rasakan tentang sesuatu.

Dalam perjalanannya berkarya, pemegang gelar Doctor Honoris Causa dari University of Singapore tahun 1974, ini dikenal sebagai seorang pelukis yang menganut aliran ekspresionisme atau abstrak. Sehingga seringkali lukisannya sangat sulit dimengerti oleh orang lain terutama oleh orang yang awam tentang dunia seni lukis jika tanpa penjelasannya. Namun bagi pecinta lukisan hal demikianlah yang menambah daya tariknya.

Kesederhanaan cara berpikirnya terlihat saat suatu kali, Affandi merasa bingung sendiri ketika kritisi Barat menanyakan konsep dan teori lukisannya. Oleh para kritisi Barat, lukisan Affandi dianggap memberikan corak baru aliran ekspresionisme. Tapi ketika itu justru Affandi balik bertanya, *Aliran apa itu?*.

Bahkan hingga saat tuanya, Affandi membutakan diri dengan teori-teori. Hingga ia dikenal sebagai pelukis yang tidak suka membaca. Baginya, huruf-huruf yang kecil dan renik dianggapnya momok besar. Kemudian, dalam keseharian, ia sering mengatakan bahwa dirinya adalah pelukis kerbau, julukan yang diakunya karena dia merasa sebagai pelukis bodoh. Mungkin karena kerbau adalah binatang yang dianggap dungu dan bodoh. Sikap *sang maestro* yang tidak gemar berteori dan lebih suka bekerja secara nyata ini dibuktikan dengan kesungguhan dirinya menjalankan profesi sebagai pelukis yang tidak cuma musiman pameran. Bahkan terhadap bidang yang dipilihnya, dia tidak melebihi.¹⁹

¹⁹<http://www.kelambit.com/biografi-karya-lukisan-affandi-koesoema/>

Misalnya jawaban Affandi setiap kali ditanya kenapa dia melukis. Dengan enteng, dia menjawab, *Saya melukis karena saya tidak bisa mengarang, saya tidak pandai omong. Bahasa yang saya gunakan adalah bahasa lukisan.* Bagi Affandi, melukis adalah bekerja. Dia melukis seperti orang lapar. Sampai pada kesan elitis soal sebutan pelukis, dia hanya ingin disebut sebagai *tukang gambar*.

Lebih jauh ia berdalih bahwa dirinya tidak cukup punya kepribadian besar untuk disebut seniman, dan ia tidak meletakkan kesenian di atas kepentingan keluarga. *Kalau anak saya sakit, saya pun akan berhenti melukis*, ucapnya.

Hingga ajal menjemputnya pada Mei 1990, ia tetap menggeluti profesi sebagai pelukis. Kegiatan yang telah menjadi bagian dari hidupnya. Ia dimakamkan tidak jauh dari museum yang didirikannya itu. Kini karya lukisnya dapat dinikmati di Museum yang telah ia buat. Banyak sekali karyanya yang sudah dipajang di Museum itu.

3. Pameran Affandi

1. Museum of Modern Art (Rio de Janeiro, Brasil, 1966)
2. East-West Center (Honolulu, 1988)
3. Festival of Indonesia (AS, 1990-1992)
4. Gate Foundation (Amsterdam, Belanda, 1993)
5. Singapore Art Museum (1994)
6. Centre for Strategic and International Studies (Jakarta, 1996)
7. Indonesia-Japan Friendship Festival (Morioka, Tokyo, 1997)
8. ASEAN Masterworks (Selangor, Kuala Lumpur, Malaysia, 1997-1998)
9. Pameran keliling di berbagai kota di India.
10. Pameran di Eropa al: London, Amsterdam, Brussels, Paris, Roma
11. Pameran di benua Amerika : Brasilia, Venezia, São Paulo, Amerika Serikat
12. Pameran di Australia
13. Affandi Alive di Museum Lippo Plaza Yogyakarta.

4. Museum Affandi dan Karya Affandi

Museum diresmikan oleh Fuad Hassan sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada saat itu. Sejarahanya Museum ini pernah dikunjungi oleh Presiden Soeharto dan Perdana Menteri Malaysia Dr. Mahatir Mohammad pada Juni 1988 ketika keduanya masih berkuasa. Museum ini didirikan pada tahun 1973 di atas tanah tempat tinggal Affandi.

Pada saat ini ada seribu lebih karya di Museum Affandi, dan tiga ratus lukisan merupakan karya Affandi. Lukisan Affandi dioajang pada Galeri I yaitu karya restropektif yang memiliki nilai kesejarahan dari awal karir hingga masa beliau usai, sehingga karya tersebut tidak dijual.

Sedangkan di Galeri II yaitu lukisan rekan-rekan Affandi, baik yang masih hidup ataupun yang telah wafat seperti Basuki Abdullah, Popo Iskandar, Hendra, Rusli, Fajar Sidik, dan sebagainya.

Kemudian pada Galeri III yang selesai dibangun pada tahun 1997, saat ini terdapat lukisan terbaru Kartika Affandi yang dibuat tahun 1999. Lukisan tersebut diantaranya “*Apa yang Mesti Kuperbuat*” (Januari 1999), “*Apa Salahku?*”, “*Kenapa ini Mesti Berlangsung*” (Februari 1999), “*Tak Adil* (Juni 1999)”, “*Kembali Pada Kenyataan Kehidupan*”, “*Semua Kuserahkan Pada-Nya*” (Juli 1999), dan sebagainya. Ada juga karya dari Maryati, Rukmini Yusuf, Juki Affandi.



Gambar 2.15. Lukisan Karya Affandi Koesoema
Sumber : [www. google.com](http://www.google.com)



Gambar 2.16. Lukisan Potret Diri Karya Affandi Koesoema

Sumber : [www. google.com](http://www.google.com)

Lukisan tersebut merupakan lukisan Affandi dengan gaya yang khas dan unik.¹⁹

¹⁹<http://www.kelambit.com/biografi-karya-lukisan-affandi-koesoema/>

2.3.2 Bagong Kussudiarja

1. Biografi Bagong Kussudiarja



Gambar 2.17. Bagong Kussudiarja

Sumber : www.google.com

Bagong Kussudiardja lahir di Yogyakarta pada 9 Oktober 1928 dan wafat di Yogyakarta, 15 Juni 2004 pada usia 75 tahun. Bagong Kussudiarja adalah seorang Koreografer dan Pelukis Indonesia. Bagong memulai kariernya sebagai penari Jawa klasik di Yogyakarta pada 1954. Ia berkenalan dengan seni tersebut melalui Sekolah Tari Kredo Bekso Wiromo, yang dipimpin oleh Pangeran Tedjokusumo, seniman tari ternama.

Bagong mendirikan Pusat Latihan Tari (PLT) pada 5 Maret 1958 dan Padepokan Seni Bagong Kussudiardja pada 2 Oktober 1978. Selama hidupnya, lebih dari 200 tari telah diciptakan, dalam bentuk tunggal atau massal, diantaranya tari *Layang-layang* (1954), tari *Satria Tangguh*, dan *Kebangkitan dan Kelahiran Isa Almasih* (1968), juga *Bedaya Gendeng* (1980).

Orang tua Bagong, RB Tjondro Sentono menikah dengan Siti Aminah. Dari hasil perkawinan mereka, lahirlah Kus Sumarbirah, Bagong Kussudiardja, Handung Kussudyarsana, dan terakhir Lilut Kussudyarto. Kakeknya, Gusti Djuminah konon adalah putra mahkota Sultan HB VII yang karena membelot, terpaksa harus menjalani hukuman *kurantil* (pengasingan)

²⁰https://id.wikipedia.org/wiki/Bagong_Kussudiardja

Ia adalah ayah dari Butet Kertaradjasa dan Djaduk Ferianto. Kakek enam cucu ini juga pelukis, bahkan termasuk perintis seni lukis batik kontemporer. Ia juga pernah bermain film, antara lain dalam *Kugapai Cintamu*. Pada 1985, ia menerima Hadiah Seni Pemerintah RI, dan penghargaan Sri Paus Paulus VI atas fragmennya *Perjalanan Yesus Kristus*. Untuk lukisan abstraknya yang dipamerkan di Dacca, ia beroleh medali emas dari pemerintah Bangladesh pada 1980.

Pada Desember 1984, Bagong memulai perjalanan lima bulan ke tujuh negara Eropa. Bersama 14 penari, ia mengadakan 69 kali kegiatan: pentas tari, seminar, lokakarya, pameran batik, dan demonstrasi melukis batik. Pada Hari Kebangkitan Nasional di Jakarta, 20 Mei 1985, ia mempertunjukkan Pawai Lintasan Sejarah Indonesia, didukung 710 penari dan figuran. Sebulan kemudian, Bagong beserta 100 penari muncul di pesisir Parangtritis, 27 km di selatan Yogyakarta. Pentas tari kreasinya berjudul “*Kita Perlu Berpaling ke Alam dan Bersujud pada-Nya*”. Bulan berikutnya ia dengan 15 penari manggung di Malaysia, mementaskan tari “*Gema Nusantara*”, “*Igel-igelan*”, dan “*Ratu Kidul*”. Pada 5 Oktober 1985 di Jakarta, ia menampilkan *Pawai Lintasan Sejarah ABRI* yang melibatkan 8.000 seniman, militer, hansip, dan veteran.

Masa kecilnya yang sulit, kendati ia cucu G.P.H. Djuminah, kakak Sri Sultan Hamengkubuwono VIII, membuat Bagong suka bekerja keras. Ayahnya, pelukis wayang dan penulis aksara Jawa, kurang mampu menopang kehidupan keluarga. Bagong harus melakoni berbagai pekerjaan seperti menambal ban dan jadi kusir andong.²⁰

2. Karya Lukis Bagong Kussudiarja

Karya lukisan Bagong Kussudiarja dapat di temui di Padepokan Bagong Kussudiarja. Padepokan ini terletak di Dusun Kembaran RT 04 RW 21, Kelurahan Taman Tirto, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul dengan area seluas 5.000 m².²¹

²⁰https://id.wikipedia.org/wiki/Bagong_Kussudiardja

²¹<http://archive.iva-online.org/pelakuseni/bagong-kussudiardja-1>

Padepokan ini berdiri pada tanggal 2 Oktober 1978 oleh seorang seniman Yogyakarta yang bernama Bagong Kussudiardja. Beliau adalah pelaku seni dan budaya yang dilakukan sejak tahun 1950-an.

Maka tidak heran jika beliau kemudian mendirikan padepokan ini guna mengapresiasi satu lembaga untuk pendidikan seni non formal. Setelah beliau wafat pada tahun 2004, sebagai kelanjutan pengelolaan padepokan seni ini, maka terbentuklah Yayasan Bagong Kussudiardja yang salah satu pengurusnya adalah Butet Kertaredjasa sebagai ketua dewan.

Padepokan Seni Bagong Kussudiardja berfungsi sebagai rumah budaya adalah adanya wisma dan beberapa kamar yang bisa digunakan oleh para seniman, partisipan program, atau para tamu yang datang berkunjung. Setiap bulan sekali di Padepokan Seni Bagong Kussudiardja selalu ada acara bertajuk "Jagongan Wagen".²¹

Hasil karya lukis Bagong Kussudiardja :



Gambar 2.18. Lukisan Bagong Kussudiardja “Ibu dan Anak”

Sumber : <https://www.tembi.net/2017/07/03>

²¹<http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/bagong-kussudiardja-1>



Gambar 2.19. Lukisan Bagong Kussudiarja “Gereja Agung”

Sumber : <https://www.tembi.net/>

2.3.3 Djoko Pekik

1. Biografi dan Lukisan Djoko Pekik



Gambar 2.20. Djoko Pekik

Sumber : www.google.com

Djoko Pekik lahir pada 2 januari 1937 di Grobogan, Purwodadi, Jawa Tengah. Pendidikan formal bidang seni yang diterima Djoko adalah pada tahun 1957-1962 di Akademisi Seni Rupa Indonesia (ASRI) Yogyakarta.²²

²²<http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/djoko-pekik>

Selain itu kemampuan awal Djoko melukis lebih banyak didapatkan dari Sanggar Bumi Tarung. Melalui sanggar tersebut, lukisan milik Djoko termasuk dalam lima besar lukisan terbaik di pameran tingkat nasional yang diadakan oleh LEKRA pada tahun 1964. Pada tahun 1965-1972, Djoko sempat menjadi tahanan politik karena hubungannya dengan LEKRA, yang diasosiasikan dengan Partai Komunis Indonesia. Sebelum tahun 1965, Djoko pernah beberapa kali menggelar pameran karyanya di Jakarta. Setelah menjadi tahanan politik, Djoko kemudian vakum sampai tahun 1990.

Pada tahun 1990, Djoko mulai memamerkan lagi karyanya di Edwin Galeri Jakarta. Pada tahun 1999, nama Djoko Pekik menjadi lebih dikenal setelah salah satu karyanya terjual seharga satu milyar rupiah. Karya Djoko Pekik masih sering menjadi obyek dalam berbagai pameran, antara lain pada pameran tunggalnya “Jaman Edan Kesurupan” di Galeri Nasional (2013), dan pada “ARTJOG 9” di Jogja National Museum (2016).

Dalam pengantarnya di “Pameran tunggal Lukisan Djoko Pekik” (Solo, 1993), Astri Wright, seorang pengamat seni lukis kontemporer Indonesia, menilai karya Djoko memiliki keunikan karena mengangkat tema yang berbeda dari kebanyakan pelukis dari masanya. Tema yang sering diangkat Djoko tersebut adalah yang berkaitan dengan kesulitan hidup. Selain itu, gaya ekspresionis Djoko terlihat sangat unik. Djoko dinilai terinspirasi oleh teknik-teknik dari Affandi, kemudian mengembangkannya menjadi tekniknya sendiri. Djoko mencairkan cat minyak secukupnya, dan mengusapkannya ke kanvas dengan usapan yang lebar dan basah. Teknik “basah” yang digunakan Djoko tersebut menuntutnya untuk bekerja dengan cepat. Hal itu karena jika sudah mengering, maka Djoko tidak dapat mendapatkan hasil seperti yang diinginkan. Oleh karena itu, seringkali Djoko menyelesaikan lukisannya hanya dalam sekali duduk. Dalam perkembangannya, selain mengangkat tema sosial, karya Djoko juga sering kali mengangkat tema tragedi politik.

Dalam pameran tunggalnya yang berjudul “Jaman Edan Kesurupan” (Jakarta, 2013), Djoko menampilkan 28 lukisan dan tiga patung yang dibuatnya pada periode 1964-2013. Karya Djoko yang dipamerkan mengilustrasikan proses perjalanan hidup Djoko sebagai seorang individu, seniman, dan warga negara. Menurut kurator pameran, M. Dwi Maryanto, pameran tunggal Djoko Pekik yang terakhir ini merupakan gerakan rekonsiliasi seni melalui aktivitas seni. Melalui pameran ini, masyarakat diharapkan menjadi lebih toleran dan terbuka terhadap para eks tahanan politik, khususnya para seniman.²¹

2. Karya Lukis Djoko Pekik

Karya lukisan Djoko pekik dapat ditemui pada Art Galery of Djoko Pekik di Plataran, Sembungan, Bangunjiwo, Kasihan , Bantul, Yogyakarta. Pada akhir tahun 80-an, seorang sarjana lukis yaitu Astari Rasyid melakukan penelitian disertasi pada lukisan Djoko Pekik. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa baik di dalam negeri maupun di luar negeri, ternyata banyak yang membaca karya-karya Djoko Pekik. Keikutsertaan Djoko Pekik pada pameran yang diselenggarakan di Amerika pada tahun 1989 membuat Djoko Pekik terkenal, sehingga banyak para kolektor yang berburu karya dari Djoko Pekik. Dari setiap karya yang Djoko Pekik keluarkan, beliau mendapatkan penghargaan yang beberapa diantaranya adalah²² :

1. Pada tahun 1999, karya yang Djoko Pekik hasilkan yaitu Indonesia 1998 Berburu Celeng dan Persiapan Pentas dihargai senilai satu miliar.
2. Pada tahun 2000, menghasilkan karya yang berjudul Majelang Pentas dan A Performance berhasil terjual.
3. Pada tahun 2003, menghasilkan karya yang berjudul penari Ropeng dan Awal Bencana di Lintang Kemukas 1965
4. Pada tanggal 22 Maret 2004, menghasilkan karya berjudul Ledak Gogik.
5. Pada tanggal 11 Juni 2004 menghasilkan karya yang berjudul Raksasa Mata Satu dan Wanita Jawa.

²¹<http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/djoko-pekik>

²²<http://buku-otobiografi.blogspot.co.id/2016/12/biografi-djoko-pekik-dan-lukisannya.html>

Berikut adalah hasil karya lukisan Djoko Pekik :



Gambar 2.21. Karya Djoko Pekik "*Berburu Celeng*"

Sumber: <http://buku-otobiografi.blogspot.co.id/2016/12/biografi-djoko-pekik-dan-lukisannya.html>



Gambar 2.22. Karya Djoko Pekik "*Pengamen Istirahat*"

Sumber: <http://buku-otobiografi.blogspot.co.id/2016/12/biografi-djoko-pekik-dan-lukisannya.html>

2.3.4 Basoeki Abdullah

1. Biografi Basoeki Abdullah



Gambar 2.23. Basoeki Abdullah

Sumber: <http://lelang-lukisanmaestro.blogspot.co.id/2011/07/lukisan-karya-basuki-abdullah.html>

Basoeki Abdullah lahir di Surakarta, Jawa Tengah pada tanggal 25 Januari 1915 dan meninggal 5 November 1993 pada umur 78 tahun, dia merupakan salah satu pelukis maestro yang dimiliki Indonesia. Ia dikenal sebagai pelukis aliran realis dan naturalis. Basoeki pernah diangkat menjadi pelukis resmi Istana Merdeka Jakarta dan karya-karyanya menghiasi Istana Negara dan Kepresidenan Indonesia, karyanya juga koleksi oleh para kolektor dari berbagai penjuru dunia.

Bakat melukisnya terwarisi dari ayahnya, Abdullah Suryo Subroto, yang juga seorang pelukis dan penari. Sedangkan kakeknya adalah seorang tokoh Pergerakan Kebangkitan Nasional Indonesia pada awal tahun 1900-an yaitu Doktor Wahidin Sudirohusodo. Sejak umur 4 tahun Basoeki Abdullah mulai gemar melukis beberapa tokoh terkenal diantaranya Mahatma Gandhi, Rabindranath Tagore, Yesus Kristus dan Krishnamurti.²⁴

²⁴ <http://lelang-lukisanmaestro.blogspot.co.id/2011/07/lukisan-karya-basuki-abdullah.html>

Pendidikan formal Basoeki Abdullah diperoleh di HIS Katolik dan Mulo Katolik di Solo. Berkat bantuan Pastur Koch SJ, Basoeki Abdullah pada tahun 1933 memperoleh beasiswa untuk belajar di Akademik Seni Rupa (Academie Voor Beeldende Kunsten) di Den Haag, Belanda, dan menyelesaikan studinya dalam waktu 3 tahun dengan meraih penghargaan Sertifikat Royal International of Art (RIA).

Pada masa Pemerintahan Jepang, Basoeki Abdullah bergabung dalam Gerakan Poetra atau Pusat Tenaga Rakyat yang dibentuk pada tanggal 19 Maret 1943. Di dalam Gerakan Poetra ini Basoeki Abdullah mendapat tugas mengajar seni lukis. Murid-muridnya antara lain Kusnadi (pelukis dan kritikus seni rupa Indonesia) dan Zaini (pelukis impresionisme). Selain organisasi Poetra, Basoeki Abdullah juga aktif dalam Keimin Bunka Sidhosjo (sebuah Pusat Kebudayaan milik pemerintah Jepang) bersama-sama Affandi, S.Sudjoyono, Otto Djaya dan Basoeki Resobawo.

Di masa revolusi Basoeki Abdullah tidak berada di tanah air yang sampai sekarang belum jelas apa yang melatar belakangi hal tersebut. Jelasnya pada tanggal 6 September 1948 bertempat di Belanda Amsterdam sewaktu penobatan Ratu Yuliana dimana diadakan sayembara melukis, Basoeki Abdullah berhasil mengalahkan 87 pelukis Eropa dan berhasil keluar sebagai pemenang, sejak itu pula dunia mulai mengenal Basoeki Abdullah, putera Indonesia yang mengharumkan nama Indonesia. Selama di negeri Belanda Basoeki Abdullah sering kali berkeliling Eropa dan berkesempatan pula memperdalam seni lukis dengan menjelajahi Italia dan Perancis dimana banyak bermukim para pelukis kelas Dunia.

Basoeki Abdullah terkenal sebagai seorang pelukis potret, terutama melukis wanita-wanita cantik, keluarga kerajaan dan kepala negara yang cenderung mempercantik atau memperindah seseorang daripada wajah aslinya. Selain sebagai pelukis potret yang ulung, diapun melukis pemandangan alam, fauna, flora, tema-tema perjuangan, pembangunan dan sebagainya.²⁴

²⁴ <http://lelang-lukisanmaestro.blogspot.co.id/2011/07/lukisan-karya-basuki-abdullah.html>

Basoeki Abdullah banyak mengadakan pameran tunggal baik di dalam negeri maupun di luar negeri, antara lain karyanya pernah dipamerkan di Bangkok - Thailand, Malaysia, Jepang, Belanda, Inggris, Portugal dan negara-negara lain. Lebih kurang 22 negara yang pernah disinggahi untuk pameran karya lukisanya. Hampir sebagian hidupnya dihabiskan di luar negeri diantaranya beberapa tahun menetap di Thailand, dan sejak tahun 1974 Basoeki Abdullah menetap di Jakarta, diangkat sebagai pelukis Istana Merdeka.

2. Museum dan Karya Basoeki Abdullah

Pada tahun 1998 rumah di Jalan Keuangan Raya No. 19 Cilandak Barat Jakarta Selatan di serahkan kepada Pemerintah Republik Indonesia melalui Direktorat Jenderal Kebudayaan dan Direktorat Permuseuman. Rumah ini kemudian direnovasi agar dapat difungsikan sebagai museum. Pada tanggal 25 September 2001 Museum Basoeki Abdullah diresmikan oleh Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Drs. I Gede Ardika.²⁵



Gambar 2.24. Museum Basoeki Abdullah
Sumber: <http://museumbasoekiabdullah.or.id/>

²⁵ <http://museumbasoekiabdullah.or.id/>

Koleksi museum Basoeki Abdullah terdiri dari lukisan dan koleksi pribadi beliau berupa patung, topeng, wayang, senjata, dan sebagainya. Jumlah koleksi museum yang dihibahkan berdasarkan data adalah sebanyak 123 buah, sedangkan koleksi pribadi baik barang dan benda seni milik Basoeki Abdullah sebanyak 720 buah, dan buku-buku serta majalah kurang lebih ada 3000 buah. Museum Basoeki Abdullah melayani masyarakat dengan menggekar pameran, seminar, penelitian, workshop, serta menerbitkan berbagai macam publikasi berupa katalog, biografi, kumpulan artikel, dan hasil penelitian dari serangkaian kegiatan lain. Koleksi Basoeki Abdullah meliputi²⁶:

A. Lantai 1

Di lantai ini terdapat sebuah ruangan memorial berupa kamar tidur milik Basoeki Abdullah. Selain itu, ada lukisan Basoeki Abdullah ketika masih berumur 10 tahun dengan menggambar wajah Mahatma Gandhi dan wajah ayahnya Abdullah Suryo Subroto.

B. Lantai 2

Di lantai ini terdapat 40 lukisan hasil karya Basoeki Abdullah yang dipamerkan dari 115 karya lukisannya. Di lantai tersebut terdapat lukisan-lukisan dengan tema yang beragam, seperti pemandangan alam, tokoh-tokoh besar negara dan lukisan abstrak. Tokoh-tokoh besar yang pernah dia lukis adalah Pangeran Diponegoro, R.A. Kartini, Sri Sultan Hamengkubuwono IX, Ibu Tien Soeharto, Ferdinand Marcos, Raja Fahd, Lee Kuan Yew dan tokoh lainnya sedangkan untuk lukisan pemandangan alam sendiri terdiri dari lukisan pegunungan, binatang, dan laut. Selain itu, terdapat lukisan tiga dimensi dengan tema flora fauna kekayaan langka. Lukisan ini menggambarkan seorang wanita yang menyelam di dalam laut dengan terumbu karang dan ikan-ikan. Di lantai dua juga terdapat dua buah ruangan untuk perpustakaan dan ruangan untuk penyimpanan lukisan. Di ruangan perpustakaan ini terdapat 3.000 koleksi buku milik Basoeki Abdullah.

²⁶https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Basoeki_Abdullah

Berikut ini merupakan contoh karya Basoeki Adullah :



Gambar 2.25. Karya Basoeki Abdullah "*Diponegoro memimpin pertempuran*"

Sumber : <http://lelang-lukisanmaestro.blogspot.co.id/2011/07/lukisan-karya-basuki-abdullah.html>



Gambar 2.26. Karya Basoeki Abdullah "*Gadis dibawah Sinar Bulan Purnama*"

Sumber : <http://lelang-lukisanmaestro.blogspot.co.id/2011/07/lukisan-karya-basuki-abdullah.html>

<http://museumbasoekiabdullah.or.id/>

2.3.5 Raden Saleh

1. Biografi Raden Saleh



Gambar 2.27. Raden Saleh

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Raden_Saleh

Raden Saleh Sjarif Boestaman lahir pada tahun 1811 dan wafat pada 23 April 1880. Ia merupakan pelukis Indonesia yang berketerunan Arab – Jawa yang mempionirkan seni modern Indonesia pada saat Hindia Belanda. Lukisannya merupakan perpaduan Romantisisme yang sedang populer di Eropa saat itu dengan elemen-elemen yang menunjukkan latar belakang Jawa sang pelukis.

Tokoh romantisme Delacroix dinilai memengaruhi karya-karya berikut Raden Saleh yang jelas menampilkan keyakinan romantismenya. Saat romantisme berkembang di Eropa di awal abad 19, Raden Saleh tinggal dan berkarya di Perancis (1844 - 1851).²⁷

²⁷https://id.wikipedia.org/wiki/Raden_Saleh

Ciri romantisme muncul dalam lukisan-lukisan Raden Saleh yang mengandung paradoks. Gambaran keagungan sekaligus kekejaman, cerminan harapan (religiusitas) sekaligus ketidakpastian takdir (dalam realitas). Ekspresi yang dirintis pelukis Perancis Gericault (1791-1824) dan Delacroix ini diungkapkan dalam suasana dramatis yang mencekam, lukisan kecoklatan yang membuang warna abu-abu, dan ketegangan kritis antara hidup dan mati.

Lukisan-lukisannya yang dengan jelas menampilkan ekspresi ini adalah bukti Raden Saleh seorang romantis. Melalui elalui karyanya ia menyindir nafsu manusia yang terus mengusik makhluk lain. Misalnya dengan berburu singa, rusa, banteng, dan binatang lainnya. Raden Saleh terkesan tidak hanya menyerap pendidikan Barat tetapi juga mencernanya untuk menyikapi realitas di hadapannya. Kesan kuat lainnya adalah Raden Saleh percaya pada idealisme kebebasan dan kemerdekaan, maka ia menentang penindasan.

Raden Saleh terutama dikenang karena lukisan historisnya, "*Penangkapan Pangeran Diponegoro*", yang menggambarkan peristiwa pengkhianatan pihak Belanda kepada Pangeran Diponegoro yang mengakhiri Perang Jawa pada 1830. Sang Pangeran dibujuk untuk hadir di Magelang untuk membicarakan kemungkinan gencatan senjata, namun pihak Belanda tidak memenuhi jaminan keselamatannya, dan Diponegoro pun ditangkap.

Pada waktu Saleh, peristiwa tersebut telah dilukis oleh pelukis Belanda Nicolaas Pieneman dan dikomisikan oleh Jenderal de Kock. Diduga Saleh melihat lukisan Pieneman tersebut saat ia tinggal di Eropa. Seakan tidak setuju dengan gambaran Pieneman, Raden memberikan sejumlah perubahan signifikan pada lukisan versinya. Pieneman menggambarkan peristiwa tersebut dari sebelah kanan, Saleh dari kiri.²⁷

https://id.wikipedia.org/wiki/Raden_Saleh

Sementara Pieneman menggambarkan Diponegoro dengan wajah lesu dan pasrah, Saleh menggambarkan Diponegoro dengan raut tegas dan menahan amarah. Pieneman memberi judul lukisannya *Penyerahan Diri Diponegoro*, Saleh memberi judul *Penangkapan Diponegoro*. Diketahui bahwa Saleh sengaja menggambar tokoh Belanda di lukisannya dengan kepala yang sedikit terlalu besar agar tampak lebih mengerikan.

Perubahan-perubahan ini dipandang sebagai rasa nasionalisme pada diri Saleh akan tanah kelahirannya di Jawa. Hal ini juga dapat terlihat pada busana pengikut Diponegoro. Pieneman sendiri tidak pernah ke Hindia Belanda, dan karena itu ia menggambarkan pengikut Diponegoro seperti orang Arab. Gambaran Saleh cenderung lebih akurat, dengan kain batik dan blangkon yang terlihat pada beberapa figur. Saleh juga menambahkan detil menarik, ia tidak melukiskan senjata apapun pada pengikut Diponegoro, bahkan keris Diponegoro pun tidak ada. Ini menunjukkan bahwa peristiwa tersebut terjadi pada bulan Ramadhan, karena itu Pangeran dan pengikutnya datang dengan niat baik.

Setelah selesai dilukis pada 1857, Saleh mempersembahkan lukisannya kepada Raja Willem III di Den Haag. *Penangkapan Pangeran Diponegoro* baru pulang ke Indonesia pada 1978. Kepulangan lukisan tersebut merupakan perwujudan janji kebudayaan antara Indonesia-Belanda pada 1969, tentang kategori pengembalian kebudayaan milik Indonesia yang diambil, dipinjam, dan dipindahtangan ke Belanda pada masa lampau. Namun dari itu, lukisan *Penangkapan* tidak termasuk ketiga kategori tersebut, karena sejak awal Saleh memberikannya kepada Raja Belanda dan tidak pernah dimiliki Indonesia. Lukisan tersebut akhirnya diberikan sebagai hadiah dari Istana Kerajaan Belanda dan sekarang dipajang di Istana Negara, Jakarta.

²⁷https://id.wikipedia.org/wiki/Raden_Saleh

2. Hasil Karya Raden Saleh

Lukisan karya Raden Saleh tidak hanya dikagumi oleh masyarakat dunia, tetapi juga diabadikan di dalam museum di beberapa negara. Salah satunya, Museum Galeri Nasional Singapura. Karya pelukis yang bernama asli Saleh Sjarif Boestaman mampu menarik perhatian masyarakat Singapura yang datang ke museum. Lukisan akan diletakkan di sebuah ruangan di bagian UOB Southeast Asia Gallery.

Salah satu karya yang langsung menarik perhatian pengunjung adalah lukisan berjudul *Forest Fire* yang menyajikan pemandangan dramatis binatang-binatang liar yang dikejar api hingga ke ujung jurang. *Forest Fire* dilukis Raden Saleh pada 1849 dan menjadi lukisan terbesar yang pernah dihasilkannya. Lukisan cat minyak tersebut merupakan hadiah kepada Raja Belanda William III pada 1850. Senior Executive PR &

Tidak hanya *Forest Fire*, karya lukisan Raden Saleh lainnya juga dipamerkan dalam museum ini. Terdapat dua buah lukisan Gunung Merapi yang sedang meletus di siang dan malam hari. Lukisan itu dibuatnya pada 1865 dengan judul *Merapi, Eruption by Day* dan *Merapi, Eruption by Night*. Selain itu, terdapat lukisan berjudul *Wounded Lion* yang dibuat Raden Saleh pada 1839. Dalam lukisan tersebut terlihat seekor singa yang mengerang karena ditusuk. Museum Galeri Nasional Singapura merupakan museum yang berisi karya lukisan, benda bersejarah, dan karya seni sejak zaman kolonial hingga karya seni modern dari seluruh Asia Tenggara.

Kemudian karya Raden Saleh berada Istana Kepresidenan Republik Indonesia di Yogyakarta akan menjadi tempat baru untuk karya Raden Saleh "*Penangkapan Diponegoro*", sebuah lukisan karya Raden Saleh pelopor seni lukis Indonesia. Lukisan tersebut akan ditempatkan di museum Istana Kepresidenan Yogyakarta bersama lukisan dan benda seni karya seniman Indonesia ternama lainnya.²⁸

²⁸<http://mediaindonesia.com/news/read/88130/melihat-karya-raden-saleh-di-museum-galeri-nasional-singapura/2017-01-18>

Saat ini sedang dipersiapkan sebuah ruangan khusus sebagai museum di Istana Gedung Agung Yogyakarta. Ruangan tersebut berada di belakang, tepatnya sebelah barat Gedung Seni Sono.²⁹

Berikut merupakan Karya Raden Saleh :



Gambar 2.28. Karya Raden Saleh “*Penangkapan Diponegoro*”

Sumber: <http://mediaindonesia.com/news/read/88130/melihat-karya-raden-saleh-di-museum-galeri-nasional-singapura/2017-01-18>



Gambar 2.29. Karya Raden Saleh “*Kapal Dilanda Badai*” (1837)

Sumber: <https://tekoneko.net/lukisan-romantisme/>

²⁹<https://tekoneko.net/lukisan-romantisme/>

2.3 Tinjauan Pendekatan Arsitektur Metafora dan Museum

Museum adalah bangunan yang bersifat monumental, simbolik, bahkan dapat menjadi sebuah ikon atau landmark. Museum dituntut mempunyai penampilan yang menarik dan komunikatif. . Metafora adalah pendekatan yang fleksibel dan bersifat abstrak yang dapat digunakan pada bangunan apapun sesuai dengan kebutuhan. Metafora sebagai pendekatan dimana seseorang akan dapat menilai dan memahami akan maksud bentuk dari museum tersebut, selain itu metafora memiliki nilai yang kreatif, bersifat ikon, dan berirama.

Fungsi bangunan yang merupakan museum seni tentu kental akan seni didalamnya, dimana seni adalah berkaitan dengan ungkapan atau bersifat ekspresif, seni kaya akan arti didalamnya yang ingin disampaikan oleh seniman, maka pendekatan metafora cocok dan dapat digunakan pada museum sebuah.

Selain itu, museum harus memberikan suatu kenyamanan visual bagi kegiatan para pengunjung sehingga mereka tertarik akan keberadaan Museum. Museum dapat memberikan nilai-nilai seni yang bersifat edukatif bagi para pengunjung.

2.4.1. Arsitek dan Metafora

Dalam merancang sebuah desain khususnya arsitektur, seorang perancang atau arsitek tidak bisa serta merta menemukan bentuk rancangan tanpa merancang ide atau konsep rancangan terlebih dahulu di dalam pikirannya. Tanpa konsep, suatu rancangan bisa dikatakan sebagai rancangan yang *meaningless* atau tidak berarti. Dengan konsep dan tema yang jelas, maka sebuah rancangan bisa dikatakan sebagai rancangan yang *meaningfull* atau berarti. Selain itu, tema juga menjadi batasan seorang arsitek dalam merancang. Dengan menggunakan satu tema maka seorang perancang akan memiliki arah yang jelas dalam merancang dan bukannya mencampur adukkan berbagai hal dalam merancang. Rancangan yang terarah akan menciptakan sebuah desain yang memiliki makna dan ciri khas tersendiri.

Dalam menciptakan sebuah rancangan yang bermakna dan berciri khas, banyak cara pencapaian ide yang bisa dilakukan oleh perancang. Salah satu konsep atau tema yang bisa digunakan oleh perancang adalah tema Arsitektur Metafora.

2.4.2. Kekuatan Arsitektur Metafora

Kekuatan metafora telah dipertimbangkan menjadi batuan dasar imajinasi. Metafora dapat berguna dan menguntungkan bagi setiap pencipta. Hal ini akan menawarkan kesempatan untuk melihat pekerjaan dalam pandangan yang berbeda serta akan memaksa pencipta untuk memeriksa pertanyaan baru dan datang dengan interpretasi baru dan mengirim pikiran kepada teritori yang tidak diketahui.

Tidak setiap orang dapat menemukannya dengan mudah. Metafora bisa menolong dalam pencapaian sesuatu yang baru pada bangunan dan proses desain. Bentuk bangunan bisa dilihat dalam pandangan yang baru. Keseluruhannya dapat menjadi lebih ekspresif. Komunikasi arsitek akan perasaan pada tipe bangunan khusus bisa menjadi lebih eksplisit. Metafora dapat menolong dalam menghasilkan konsep-konsep baru (Antoniades, 1992).

Dalam merancang dengan menggunakan tema metafora, seorang arsitek akan mempunyai imajinasi yang tinggi karena tidak mudah membayangkan suatu hal sebagai sesuatu yang lain yang jauh berbeda. Bagaimana mungkin sebuah bangunan yang berupa benda mati diibaratkan sebagai pohon yang memiliki sifat hidup, atau bangunan yang bersifat visual diibaratkan sebagai musik yang merupakan sebuah bunyi. Dibutuhkan imajinasi dan kreatifitas yang tinggi dalam melakukan ini. Tanpa imajinasi dan kreatifitas yang tinggi, karya arsitektur yang dihasilkan bisa hanya menjadi sebuah peniruan dan bukannya perumpamaan serta akan menghasilkan karya yang bernilai rendah.

Beberapa kelebihan dalam menggunakan arsitektur metafora, antara lain:

- a. Penggalan bentuk – bentuk arsitektur yang lebih baik, yang tidak hanya terbatas pada platonis, fungsionalis, dan sebagainya.
- b. Memberi peluang untuk melihat suatu karya dalam sudut pandang lain.
- c. Membawa pikiran seseorang ke suatu hal yang belum diketahui.
- d. Memberi nilai tambah untuk bangunan yang dimetaforakan³⁰

³⁰ **Architecture and Identity.** _____.: Architectural Press. ANTONIADES, ANTHONY C. (1992)

2.5 Tinjauan Apresiasi, Edukasi, Rekreasi, Prestasi pada Museum

Kegiatan pameran seni rupa menjadi sebuah wahana untuk menumbuhkembangkan apresiasi masyarakat terhadap seni. Menurut Cahyono (2002: 9.6), fungsi pameran dapat dibedakan ke dalam empat kategori, yang meliputi : fungsi apresiasi, fungsi edukasi, fungsi rekreasi, dan fungsi prestasi.

Fungsi utama pameran seni rupa adalah untuk membangkitkan apresiasi seni para siswa. Selain itu, pameran seni rupa di sekolah juga dapat berfungsi sebagai media komunikasi antara seniman dengan penonton atau penikmat seni.³¹

2.5.1 Fungsi Apresiasi

Fungsi apresiasi artinya, pameran dilakukan sebagai kegiatan untuk menilai dan menghargai karya seni. Dengan kegiatan pameran, diharapkan masyarakat dapat memiliki sikap menghargai terhadap karya seni. Rasa penghargaan ini umumnya akan timbul setelah pengamat (apresiator) melihat, menghayati, serta memahami karya seni yang disaksikannya.

Rasa penghargaan ini umumnya akan timbul setelah pengamat (apresiator) melihat, menghayati, serta memahami karya seni yang disaksikannya. Melalui kegiatan ini, dapat muncul apresiasi aktif dan apresiasi pasif. Apresiasi aktif biasanya dirasakan oleh para seniman. Setelah mereka menonton atau melihat mereka akan termotivasi dan terdorong untuk menciptakan karya seninya sendiri. Sedangkan apresiasi pasif adalah biasa terjadi pada masyarakat awam, yang setelah ia melihat dapat menghayati, memahami, menilai, dan menghargai karya tersebut.

2.5.2 Tinjauan Edukasi

Fungsi edukasi dari kegiatan pameran karya seni adalah untuk memberikan nilai-nilai ajaran terhadap masyarakat terutama apresiator. Contohnya, nilai keindahan, nilai sejarah, nilai budaya, dan sebagainya.

³¹<http://www.porosilmu.com/2017/01/tujuan-pameran-seni-rupa-manfaat-dan.html>

Selain itu, karya seni yang dipamerkan harus juga mempunyai nilai-nilai yang positif terhadap masyarakat.

2.5.3 Tinjauan Rekreasi

Fungsi rekreasi ini adalah jika kegiatan pameran dapat memberikan rasa senang sehingga memberi nilai psikis dan spiritual yang positif, yakni hiburan. Dengan menyaksikan pameran maka para apresiator akan merasa senang, tenang dan mendapat pencerahan.

2.5.4 Tinjauan Prestasi

Fungsi prestasi ini adalah bila dengan kegiatan pameran di sekolah, maka dapat diketahu siapa para siswa yang berbakat dalam bidang seni. Hal ini dapat dilihat dari bentuk-bentuk kreasi yang disajikan oleh para siswa. Dari karya seni yang dipamerkan, para apresiator dapat memberikan penilaian apakah pengunjung yang menciptakan karya tersebut cukup baik atau kreatif.³¹

³¹<http://www.porosilmu.com/2017/01/tujuan-pameran-seni-rupa-manfaat-dan.html>

2.6 Tinjauan Komparatif Terhadap Objek Sejenis

2.6.1 Museum Seni Lukis Affandi



Gambar 2.30. Museum Seni Lukis Affandi

Sumber : google.com

Museum Affandi terletak di jalan Laksda Adisucipto 167, yaitu jalan utama yang menghubungkan kota Yogyakarta dan Solo, tepatnya di tepi barat sungai Gajahwong. Kompleks museum menempati tanah seluas 3.500 m² terdiri atas bangunan museum dan bangunan pelengkap, serta rumah tinggal pelukis Affandi dan keluarganya. Pembangunan kompleks museum ini dilakukan secara bertahap dan dirancang oleh Affandi.

Pada tahun 1962 Affandi selesai membangun Galeri I dengan luas bangunan 314,6 m² sebagai ruang sebagai hasil beberapa hasil karya lukisnya. Bangunan Galeri I ini kemudian diresmikan oleh Direktur Jenderal Kebudayaan Prof. Ida Bagus Mantra pada tahun 1974. Pada Galeri I dapat disaksikan hasil karya Affandi yang merupakan beberapa tahun-tahun awal hingga tahun terakhir semasa hidupnya. Lukisan tersebut berupa sketsa-sketsa di atas kertas, lukisan cat air, pastel, serta cat minyak di atas kanvas.³²

³²Brosur Informasi Museum Affandi

Hasil karya dua buah patung karyanya berupa potret diri bersama putrinya Kartika. Sebuah mobil Mitsubishi Gallant tahun 1970 merupakan mobil kesayangan semasa hidupnya yang telah dimodifikasi menyerupai bentuk ikan terpanjang di ruangan ini. Selain itu juga terdapat sejumlah penghargaan dari pemerintah dan luar negeri.

Sebagai bagian dari kompleks museum Affandi, rumah tinggal Affandi dan keluarganya berbentuk rumah panggung dengan konstruksi tiang penyangga utama dari beton dan tiang-tiang kayu, dan atap dari bahan sirap yang membentuk sebuah pelepah daun pisang. Bangunan yang ada di kompleks ini seluruhnya spiral lengkung dan bagian atapnya berbentuk pelepah daun pisang. Bagian atas rumah panggung merupakan kamar pribadi Affandi, sedangkan bagian bawah digunakan sebagai ruang duduk tamu serta garasi mobil pada waktu itu.

Pada tahun 1987, Presiden Soeharto memberikan bantuan berupa pendirian sebuah bangunan Galeri II, yang menempati tanah seluas 351,5 m². Bangunan Galeri II kemudian diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Prof. Dr. Fuad Hassan pada tanggal 1988.

Galeri III didirikan pada tahun 1997 dan diresmikan oleh Sri Sultan HB X pada tanggal 26 Mei 2000 dan dibangun atas ide dasar yang sama dengan bangunan lainnya anta kompleks museum yang menggunakan bentuk garis melengkung dengan atap membentuk pelepah daun pisang. Galeri III mempunyai 3 lantai bangunan, lantai 1 digunakan untuk ruang pameran, lantai 2 untuk ruang perawatan dan perbaikan lukisan, dan ruang bawah tanah sebagai ruang penyimpanan lukisan.

Semasa hidupnya, Affandi disamping memiliki hasil koleksi karya lukisnya, juga mengoleksi hasil karya seniman lain, yang berupa karya lukis, pahat, patung, dan lain sebagainya. Koleksi karya seniman lain terdiri dari hasil karya seniman pemula hingga seniman ternama Indonesia lainnya. Koleksi lukisan Affandi yang tersimpan saat ini berjumlah 300 buah, yang dipamerkan secara berkala di museumnya.³²

³²Brosur Informasi Museum Affandi

Bangunan yang lain yang terdapat di kompleks museum Affandi merupakan bangunan pelengkap, yang dulu difungsikan Affandi sebagai bangunan keluarga yang digunakan sebagai ruang konservasi lukisan, guesthouse, dan lain sebagainya. Kolam renang keluarga terdapat di museum ini. Pada museum ini terdapat Studio yang disebut Studio Gajah Wong I diresmikan Januari 2004 berfungsi sebagai ruang pameran, dan digunakan sebagai tempat belajar melukis untuk anak-anak dan dewasa.³²

1. Fasilitas Museum Affandi

Berikut merupakan ruang fasilitas yang terdapat pada museum Affandi, yaitu³²:

- a. Galeri Pameran (*Indoor – Outdoor*)
- b. Prestasi Semasa Hidup Affandi dan hasil karyanya dengan video, slide.
- c. Tempat diadakan berbagai macam acara, seperti pelatihan, pertemuan, pertunjukan, pameran, dan sebagainya.
- d. Perpustakaan mengenai koleksi seni dan budaya.
- e. Kolam renang
- f. Art Shop Museum yang menjual barang asli dari Museum Affandi.
- g. Kafe “Loteng”
- h. Studio Gajah Wong. Kursus melukis.
- i. *Guest House*.

³²Brosur Informasi Museum Affandi



Gambar 2.31. Siteplan Museum Affandi

Sumber : Data koleksi pribadi penulis



Gambar 2.32. Museum Seni Lukis Affandi Galleri 1

Sumber : Data koleksi pribadi penulis



Gambar 2.33. Museum Seni Lukis Affandi Galleri 2

Sumber : Data koleksi pribadi penulis



Gambar 2.34. Museum Seni Lukis Affandi Galleri 2

Sumber : Data koleksi pribadi penulis

Museum Affandi memiliki ruang pameran yang cukup luas dan mudah diakses dari segi sirkulasi. Ruang yang disediakan minim sekat, bahkan tidak ada sekat untuk memamerkan hasil lukisan. Lukisan ditempatkan pada pinggir ruangan tepatnya pada dinding ruangan.

Elemen pembentuk ruang pada Museum Affandi memiliki karakteristik yang kuat, penuh gaya lengkungan, dan memberikan arti dan makna yang ingin diungkapkan perancangannya. Sebuah ruangan yang mudah diterima oleh para pengunjungnya dengan ketertarikan seni dan fleksibilitas yang ada. Pemilihan warna pada museum tidak terlalu bercorak atau menonjol. Hal ini dikarenakan untuk menjaga dan memberikan fokus terhadap suatu karya yang dipamerkan. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan dibantu dengan pencahayaan buatan. Lampu disorot pada lukisan, untuk menerangi karya supaya fokus. Konsep kebebasan disuguhkan oleh museum Affandi. Bentuk bangunan merupakan bentuk bangunan dengan gaya istana castle dengan kombinasi arsitektur lokal dan gaya tradisional, serta mencerminkan konsep metafora yang ingin disampaikan.³³

³³*Sumber Analisis Penulis*

Tabel 2.1. Analisis Bentuk, Tatahan, Kualitas, dan Tanggapan BangunanAffandi

No.	Arsitektur	Ruang	Kualitas	Tanggapan
1.	Ruang Pameran	<p>Layout ruangan berbentuk melengkung.</p> <p>Penerangan alami, dan buatan.</p> <p>Kesan ruangan tertutup.</p>	<p>Ruang pameran cukup luas.</p> <p>Menekankan fleksibilitas.</p> <p>Pencahayaannya alami cukup.</p> <p>Elemen warna polos, didominasi biru muda, dan coklat muda.</p> <p>Suhu ruangan beberapa masih panas.</p>	<p>Desain ruang pameran konvensional.</p> <p>Fleksibilitas agar memberikan kebebasan.</p> <p>Pencahayaannya alami diperhatikan.</p> <p>Warna yang netral agar tidak mengganggu fokus karya.</p> <p>Suhu ruangan yang nyaman dan tidak panas.</p>
2.	Desain Bangunan	Desain berbentuk Istana Castle, dan kombinasi gaya lokal serta metafora bentuk daun pisang.	Kesan masif tercipta dari tampilan bangunan.	Bangunan memiliki kesan yang kuat sebagai

		Penggunaan elemen bangunan.	Desain Ekspresif dan tidak monoton.	museum seni lukis.
--	--	-----------------------------	-------------------------------------	--------------------

Sumber: Analisis Penulis

2.6.2 Museum of Modern Art



Gambar 2.35. Museum Modern of Art

Sumber : <http://danielakwila.blogspot.co.id/2017/01/>

Museum of Modern Art adalah sebuah museum seni yang terletak di Midtown Manhattan, New York City, Amerika Serikat. Museum ini dianggap salah satu museum paling modern dan terkemuka serta berpengaruh di dunia. Koleksinya menampilkan tinjauan seni modern dan kontemporer yang tidak tertandingi di dunia, termasuk karya arsitektur dan desain, lukisan, pahatan, fotografi, *screen print*, ilustrasi film, dan media elektronik.³⁴

³⁴<http://danielakwila.blogspot.co.id/2017/01/tipologi-bangunan-museum.html>

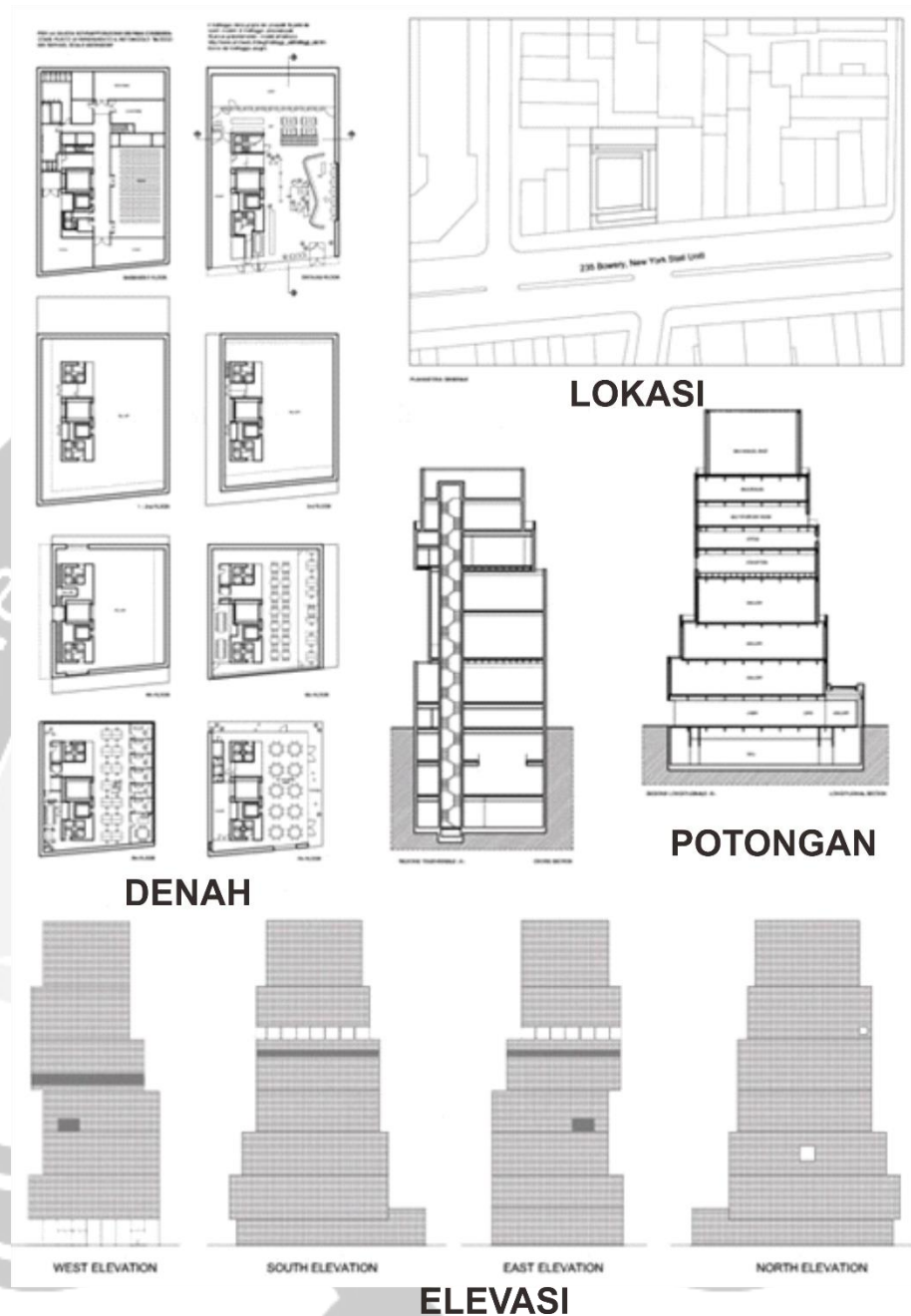
Perpustakaan didalamnya memiliki lebih dari 300.000 buku dan majalah mengenai sejarah seni modern dan kontemporer, serta berkas individual tentang lebih dari 70.000 seniman.

Ide untuk mendirikan Museum of Modern Art dicetuskan pada 1928 terutama oleh Abby Aldrich Rockefeller (istri John D. Rockefeller Jr.) dan dua temannya, Lillie P. Bliss dan Mrs. Cornelius J. Sullivan. Mereka membuka museum tersebut pada 7 November 1929. Abby mengundang A. Conger Goodyear mantan presiden Albright Art Gallery di Buffalo, New York, untuk menjadi presiden di museum tersebut.

Goodyear mengajak Paul J. Sachs dan Frank Crowninshield untuk bergabung dengan. Sachs adalah kurator Fogg Art Museum di Harvard University, dan ia mengajak Alfred H. Barr Jr.

Bangunan Museum ini mengadopsi ide dari langgam arsitektur modern yang memperlihatkan bentuk-bentuk geometris yang sangat kuat. Permainan bentuk geometris yang simpel juga menunjukkan aspek kejujuran dari sebuah museum yang merepresentasikan kejujuran akan karya seni. Dapat dilihat pengolahan bentuk menggunakan bidang persegi serta permainan garis horizontal dan vertikal yang kuat. Penggunaan material didominasi akan beton, baja, aluminium, kaca, serta granit yang sengaja diperlihatkan. Pemilihan ini juga merupakan bentuk tanggap dari arsitektur yang tanggap terhadap pemilihan material yang sedang berkembang. Penggunaan material kaca dimaksimalkan dimaksudkan agar bangunan juga dapat terintegrasi dengan lingkungan sekitar dan memaksimalkan cahaya alami.³⁴

³⁴<http://danielakwila.blogspot.co.id/2017/01/tipologi-bangunan-museum.html>



Gambar 2.36. Rancangan Museum Modern of Art
 Sumber : <http://danielakwila.blogspot.co.id/2017/01/>

³⁴<http://danielakwila.blogspot.co.id/2017/01/tipologi-bangunan-museum.html>

Tabel 2.2. Analisis Bentuk, Tatahan, Kualitas, dan Tanggapan Bangunan
Museum of Modern Art

No.	Kajian Arsitektur	Bentuk, Tatahan, Ruang	Penjelasan dan Kualitas	Kesan dan Tanggapan
1.	Ruang Pameran	<p>Layout bangunan berbentuk persegi panjang</p> <p>Ruangan meminimalisir pembatas sekat</p> <p>Penerangan berasal dari luar, masuk dari kaca.</p> <p>Penghawaan buatan.</p> <p>Ruangan polos</p>	<p>Ruang pameran luas.</p> <p>Menekankan Fleksibilitas.</p> <p>Permainan kaca digunakan untuk pencahayaan.</p> <p>Warna polos, didominasi putih dan abu-abu.</p> <p>Ekspresi setiap ruang dan lantai berbeda-beda.</p>	<p>Desain ruang pameran yang ekspresif.</p> <p>Fleksibilitas untuk memberi kebebasan.</p> <p>Cahaya alami maksimal.</p>
2.	Desain Bangunan	<p>Desain dengan konsep kontemporer.</p> <p>Permainan kaca memberikan transparansi.</p> <p>Bentuk simple dengan geometri yang kuat.</p> <p>Material tidak terlalu banyak detail corak.</p>	<p>Material menggunakan material modern, kaca, alumunium, baja.</p> <p>Kesan ringan dan kompleks tercipta dari <i>solid void</i> material.</p>	<p>Bentuk fasad bangunan mencerminkan gaya arsitektur kekinian yaitu arsitektur modern yang memberikan kesan menarik, simple, elegan.</p>

Sumber: Analisis Penulis

2.7 Studi Komparasi

Kajian komparasi yang difungsikan untuk membandingkan dan memberikan tanggapan perbedaan antara 2 buah museum seni lukis. Hal ini berguna agar dapat mengetahui keunikan dari arsitektur yang ditawarkan kedua bangunan tersebut. Hasil dari komparasi ini dapat memberikan arahan kepada penulis untuk menetapkan materi penekanan keunikan desain dan pendekatan arsitektur yang digunakan sebagai dasar penulisan landasan konseptual.

Diharapkan temuan komparasi ini memberikan sebuah pemikiran landasan konseptual yang mampu memecahkan permasalahan yang akan jadi rumusan. Berikut ini adalah tabel komparasi kedua preseden yang telah dijabarkan:

Tabel 2.3. Analisis Perbandingan Museum Affan dan Museum of Modern Art

No.	Objek Studi Komperasi	Gaya Arsitektur	Organisi Ruangan	Bentuk Ruangan	Konfigurasi Sirkulasi	Keunikan
1.	Museum Affandi.	Bergaya Pixabay dan kombinasi arsitektur lokal berpadu dengan metafora.	Cluster	Cluster	Cluster – Melewati beberapa spot bangunan yang terpisah.	Bentuk tidak monoton, menggambarkan metafora tertentu.
2.	Museum of Modern Art.	Modern Kontemporer	Linier	Linier	Linier – Melewati ruangan.	Pemaksimalan cahaya yang masuk. Gaya ruang pameran yang lebih modern. Material menggunakan material masa kini.

Sumber : Analisis Penulis

BAB III

TINJAUAN KAWASAN WILAYAH YOGYAKARTA

3.1 Tinjauan Umum Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

3.1.1 Kondisi Geografis Yogyakarta

Kota Yogyakarta berkedudukan sebagai ibukota Propinsi DIY dan merupakan satu-satunya daerah tingkat II yang berstatus Kota di samping 4 daerah tingkat II lainnya yang berstatus Kabupaten. Kota Yogyakarta terletak ditengah-tengah Propinsi DIY, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- | | |
|--------------------|-------------------------------|
| 1. Sebelah utara | : Kabupaten Sleman |
| 2. Sebelah timur | : Kabupaten Bantul dan Sleman |
| 3. Sebelah selatan | : Kabupaten Bantul |
| 4. Sebelah barat | : Kabupaten Bantul dan Sleman |



Gambar 3.1. Batas Wilayah Kabupaten di Yogyakarta

Sumber : <https://id.wikipedia.org>

Wilayah Kota Yogyakarta terbentang antara $110^{\circ} 24' 19''$ sampai $110^{\circ} 28' 53''$ Bujur Timur dan $7^{\circ} 15' 24''$ sampai $7^{\circ} 49' 26''$ Lintang Selatan dengan ketinggian rata-rata 114 m diatas permukaan laut.³⁵

³⁵<http://www.bpkp.go.id/diy/konten/824/Profil-Kota->

Secara geografis, letak D.I. Yogyakarta terletak pada 8° 30' - 7° 20' LS 109°40' - 111° 0' BT. D.I. Yogyakarta terletak di Jawa Tengah bagian selatan dan merupakan provinsi berpredikat istimewa.

3.1.2 Luasan Wilayah dan Topografi

Provinsi D.I. Yogyakarta memiliki luas 3.185,80 km² yang berarti 0,17% dari luas keseluruhan Indonesia (1.860.359,67 km²). Provinsi ini merupakan provinsi terkecil setelah Provinsi DKI Jakarta. Yang berarti 1,025% dari luas wilayah Propinsi DIY. Dengan luas 3.250 hektar tersebut terbagi menjadi 14 Kecamatan, 45 Kelurahan, 617 RW, dan 2.531 RT, serta dihuni oleh 489.000 jiwa (data per Desember 1999) dengan kepadatan rata-rata 15.000 jiwa/km².

Sebagian besar wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta atau sebesar 65,65% wilayah terletak pada ketinggian antara 100-499 m dari permukaan laut, 28,84% wilayah dengan ketinggian kurang dari 100 meter, 5,04% wilayah dengan ketinggian antara 500-999 m, dan 0,47% wilayah dengan ketinggian di atas 1000 m. Berdasarkan satuan topografi, Daerah Istimewa Yogyakarta terdiri atas :

1. Satuan Pegunungan Selatan, seluas 1.656,25 km², ketinggian 150-700 meter, terletak di Kabupaten Gunungkidul (Pegunungan Seribu), yang merupakan wilayah perbukitan batu gamping (*limestone*) yang kritis, tandus, dan selalu kekurangan air. Pada bagian tengah berupa dataran Wonosari basin. Wilayah ini merupakan bentang alam solusional dengan bahan batuan induk batu gamping, yang mempunyai karakteristik lapisan tanah dangkal dan vegetasi penutup yang relatif jarang.
2. Satuan Gunung Berapi Merapi, seluas 582,81 km², ketinggian 80-2.911 meter, terbentang mulai dari kerucut gunung api hingga dataran fluvial Gunung Merapi, meliputi daerah Kabupaten Sleman, Kota Yogyakarta, dan sebagian Kabupaten Bantul, serta termasuk bentang alam vulkanik. Daerah kerucut dan lereng Gunung Merapi merupakan hutan lindung dan sebagai kawasan resapan air.

³⁵<http://www.bpkp.go.id/diy/konten/824/Profil-Kota->

3. Dataran rendah antara Pegunungan Selatan dan Pegunungan Kulon Progo seluas 215,62 km², ketinggian 80 m, merupakan bentang alam fluvial yang didominasi oleh dataran Alluvial. Membentang di bagian selatan DIY mulai Kabupaten Kulon Progo sampai Kabupaten Bantul yang berbatasan dengan Pegunungan Seribu. Daerah ini merupakan wilayah yang subur. Bentang alam lain yang belum digunakan adalah bentang alam marine dan aeolin yang merupakan satuan wilayah pantai yang terbentang dari Kabupaten Kulon Progo sampai Bantul. Khusus Pantai Parangtritis, terkenal dengan laboratorium alamnya berupa gumuk pasir. Pegunungan Kulon Progo dan Dataran Rendah Selatan seluas 706,25 km², ketinggian 572 m, terletak di Kabupaten Kulon Progo. Bagian utara merupakan lahan struktural denudasional dengan topografi berbukit yang mempunyai kendala lereng yang curam dan potensi air tanah yang kecil.³⁵

3.1.3 Kondisi Administratif Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta merupakan ibukota Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang sekaligus menjadi pusat kota dan segala kegiatan urbannya. Wilayah administrasi di Kota Yogyakarta terbagi menjadi 14 kecamatan yaitu Danurejan, Gedongtengen, Gondokusuman, Gondomanan, Jetis, Kotagede, Kraton, Mantriweron, Mergangsan, Ngampilan, Pakualaman, Tegalrejo, Umbulharjo, Wirobrajan. Kepadatan penduduk di pusat kota relatif tinggi, yaitu dengan rata-rata 15.314 penduduk/km². Kepadatan tertinggi terletak pada Kecamatan Ngampilan dengan kepadatan mencapai angka 28.091 penduduk/km², sedangkan kepadatan terendah ada di Kecamatan Umbulharjo dengan 8.039 penduduk/km².

Kota Yogyakarta menggunakan Bahasa Indonesia serta Bahasa Jawa. Bahasa daerah lain seperti bahasa sunda, batak, dan lain sebagainya sering dijumpai karena banyaknya pendatang dari luar Kota Yogyakarta yang menetap karena berbagai hal, seperti dalam hal studi, mencari pekerjaan dan lain sebagainya. Bahasa Internasional yang juga

diwajibkan dalam studi di kota Yogyakarta adalah Bahasa Inggris sebagai sarana komunikasi dalam tahap internasional.

Budaya yang terdapat di Kota Yogyakarta yang sampai saat ini dilestarikan adalah budaya Jawa, baik keluarga yang berasal dari Kraton Yogyakarta maupun warga pada umumnya melestarikan kebudayaan Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Pelestarian budaya juga terlihat pada acara penting lainnya seperti budaya pernikahan yang disebut dengan mantenan, siraman, budaya kelahiran bayi, budaya pencucian keris oleh keluarga Kraton Yogyakarta, dan sebagainya. Adapun budaya yang berupa kesenian seperti kesenian tari Jathilan, Ketoprak, dan Sendra Tari Ramayana. Kesenian tersebut juga diiringi oleh alunan musik tradisional seperti contoh Gamelan. Kesenian-kesenian lain yang dapat dijumpai adalah kesenian wayang, batik, dan kerajinan tangan yang sering ditemui di Kota Yogyakarta.³⁵

3.1.4 Kondisi Klimatologis Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta memiliki iklim tropis sesuai dengan letak geografisnya yang berada di sekitar garis katulistiwa. Curah hujan rata-rata per tahun 31 adalah 2.012 mm. Suhu rata-rata di Kota Yogyakarta adalah 27.2 °C dengan kelembaban rata-rata adalah 24,7%. Angin yang bertiup di wilayah Kota Yogyakarta adalah angin muson dan angin barat daya yang bersifat basa dan mendatangkan hujan di musim hujan. Pada musim kemarau, bertiup angin muson tenggara dengan sifat kering dengan kecepatan 5-16 knot/jam.³⁵

3.1.5 Kondisi Sosial Budaya Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta memiliki populasi penduduk yang cukup tinggi yaitu 13.177 jiwa/km². Kepadatan penduduk di Kota Yogyakarta adalah 388.088 jiwa menurut sensus tahun 2010. Kepercayaan/ agama yang dianut mayoritas adalah agama Islam, disusul dengan agama Kristen, Katolik, Budha, Hindhu, dan Konghucu.³⁵

³⁵<http://www.bpkp.go.id/diy/konten/824/Profil-Kota->

Selain agama-agama yang telah disebutkan, beberapa masyarakat Kota Yogyakarta ada yang masih memegang teguh kepercayaan kejawen yang merupakan tradisi leluhur nenek moyang.³⁵

3.2 Tinjauan Penentuan Wilayah

Teori lokasi adalah ilmu yang menyelidiki tata ruang (*spatial order*) kegiatan ekonomi, atau ilmu yang menyelidiki alokasi geografis dari sumber-sumber yang potensial, serta hubungannya dengan atau pengaruhnya terhadap keberadaan berbagai macam usaha/kegiatan lain baik ekonomi maupun sosial (Tarigan, 2006:77).

3.2.1 Kriteria Mutlak

Kriteria mutlak dalam pemilihan wilayah pembangunan Museum Seni Lukis di Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Lokasi terdapat jalur transportasi masal yang baik yang terakomodasi dan terkontrol.
2. Lokasi mempunyai intensitas penduduk relatif tinggi, misalnya seperti pusat kota maupun pusat distrik komersial kota.
3. Lokasi terdapat sarana maupun prasarana yang dapat mendukung objek studi, sebagai contoh adalah kemudahan akses dan luas jalan.³⁶

3.2.2 Kriteria Tidak Mutlak

Kriteria tidak mutlak pada pemilihan wilayah pembangunan Museum Seni Lukis di Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Merupakan wilayah yang memiliki rencana dan prospek baik dalam pengembangan pariwisata dan pendidikan.
2. Merupakan wilayah yang sering diadakan pameran seni.
3. Merupakan wilayah yang berada di kawasan berkembang dan tidak terbelakang karena akan berdampak pada daya tarik wisatawan.
4. Merupakan wilayah yang belum terdapat banyak museum seni, agar tidak merugikan dan mematikan jumlah kunjungan museum seni yang ada.³⁶

³⁶Yogyakarta. (2012). Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2012 Tentang RPJMD 2012-2016.Yogyakarta

5. Merupakan wilayah yang memiliki sarana pendukung pariwisata, misalnya fasilitas pendukung yang dapat menunjang dan memfalisitasi wisatawan adalah hotel, dan pusat perbelanjaan.³⁶

Jadi peraturan dari **Kriteria Mutlak** dan **Tidak Mutlak** menjadi pedoman penting dalam menentukan kriteria site yang baik.

3.2.3 Kawasan Prioritas Provinsi DIY

Menurut RTRWN yang telah disepakati, Provinsi D.I.Y berada dalam kawasan prioritas sebagai berikut:

1. Kawasan Andalan Prioritas

Kawasan alan prioritas di Provinsi D.I.Y meliputi Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Magelang, Kabupaten Purworejo, Kabupaten Klaten, Kabupaten Temanggung, dan Kota Yogyakarta.

2. Kawasan Tertinggal Prioritas

Kawasan tertinggal prioritas di Provinsi D.I.Y, meliputi Kabupaten Kulon Progo dan Kabupaten Gunungkidul. Adapun potensi kawasan tertinggal prioritas ini terdiri dari tanaman pangan, perikanan, kehutanan, peternakan, industri kecil, air baku, dan perhubungan.

3.2.4 Potensi Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Menurut Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional untuk potensi, hirarki, dan fungsi kota di Provinsi DIY adalah sebagai berikut :

1. Kota Yogyakarta

Potensi Kota Yogyakarta yaitu pada sektor pariwisata yang mendukung ekonomi kota, dan berkembangnya industri kecil / kerajinan yang menunjang promosi pariwisata.

2. Kabupaten Bantul

Potensi daerah ini adalah sektor unggulan pertanian mendominasi kegiatan ekonomi kota, sebagai pusat pemasaran hasil pertanian dan industri kecil dan rumah tangga.

3. Kabupaten Sleman

Potensi Kabupaten Sleman adalah sebagai transit pemasaran hasil perkebunan.

4. Kabupaten Kulonprogo

Potensi-potensi yang dimiliki Kulon Progo sebagai daerah potensi hasil perkebunan, pertanian, dan wisata alam.

5. Gunung Kidul

Potensi Kabupaten Gunung Kidul adalah sebagai berkembangnya sektor wisata alam.

3.2.5 Pemilihan Wilayah

Pemilihan wilayah yang rencana akan digunakan sebagai kawasan Museum Seni Lukis akan dipilih dan bergantung pada pembagian wilayah kabupaten di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang meliputi yaitu:

1. Kota Yogyakarta
2. Kabupaten Bantul
3. Kabupaten Sleman,
4. Kabupaten Gunungkidul,
5. Kabupaten Kulon Progo,³⁶

³⁶Yogyakarta. (2012). Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2012 Tentang RPJMD 2012-2016. Yogyakarta: Pemkot Yogyakarta. *PU. (2003)*. Buku Profil Penataan Ruang Provinsi DIY 2003. Yogyakarta: Departemen Permukiman Dan Prasarana Wilayah Dirjen PU.

Berikut ini merupakan studi komparasi wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta berdasarkan **Kriteria Mutlak** dan **Tidak Mutlak** :

Tabel 3.1. Studi Komparasi Wilayah berdasarkan Kriteria Mutlak

No.	Kriteria Mutlak	Kota Yogyakarta	Kabupaten Bantul	Kabupaten Sleman	Kabupaten Gunung Kidul	Kabupaten Kulon Progo
1.	Lokasi mempunyai intensitas penduduk yang relatif tinggi, seperti pusat kota, distrik, komersial kota.	✓	✓	✓		
2.	Terdapat sarana dan prasarana pendukung objek studi, seperti kemudahan akses.	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Lokasi terdapat jalur transportasi masal yang terakomodasi dan terkontrol dengan baik.	✓	✓	✓		
4.	Terletak di kawasan yang baik dalam sektor perekonomian.	✓	✓	✓		
5.	Berada di dalam pusat kota dan masuk dalam lingkaran, tidak terlalu terpusat dan tidak terlalu jauh.	✓	✓	✓		

Sumber: Analisis penulis berdasarkan Kriteria Mutlak

Tabel 3.2. Studi Komparasi Wilayah berdasarkan Kriteria Tidak Mutlak

No.	Kriteria Tidak Mutlak	Kota Yogyakarta	Kabupaten Bantul	Kabupaten Sleman	Kabupaten Gunung Kidul	Kabupaten Kulon Progo
1.	Wilayah yang belum terdapat banyak museum seni, agar tidak merugikan dan mematikan jumlah museum lainnya.			✓	✓	
2.	Wilayah yang sering terdapat pagelaran seni.	✓	✓	✓		
3.	Wilayah yang tidak termasuk pada kawasan terbelakang, agar lebih mudah menarik wisatawan.	✓	✓	✓		
4.	Wilayah yang memiliki prospek yang baik dalam pengembangan wisata.	✓	✓	✓	✓	✓
5.	Wilayah yang memiliki fasilitas sarana pendukung.	✓	✓	✓	✓	✓

Sumber: Analisis penulis berdasarkan Kriteria Tidak Mutlak

Menurut hasil tabel komparasi rekap nilai kriteria mutlak maupun tak mutlak diatas. Kota Yogyakarta dan Sleman merupakan wilayah dengan nilai paling tinggi yaitu dengan jumlah memenuhi kriteria sebanyak 9 poin.

Kemudian Bantul dengan 8 poin, lalu Kabupaten Gunungkidul dengan 5 poin, dan terakhir adalah Kabupaten Kulon Progo dengan 4 poin. Maka, penetapan wilayah dari objek studi ini terletak di Kota Yogyakarta, yang merupakan daerah atau area paling unggul dan lebih mudah diakses, serta merupakan pusat kota.

3.2.6 Rencana Struktur dan Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta

Pembangunan di daerah Kota Yogyakarta berdasarkan Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) disesuaikan dengan visi misi Provinsi DIY yang menyatakan bahwa fokus diri pada pengembangan bidang pendidikan, kebudayaan, sosio-kultur, dan sosio-ekonomi. Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Yogyakarta telah membagi wilayah-wilayah di Kota Yogyakarta sesuai dengan fungsi lahan yang direncanakan. Pada peta RTRW yang telah disusun oleh pemerintah Kota Yogyakarta, wilayah Kota Yogyakarta dibagi menjadi fungsi budaya, kesehatan, kuburan, pariwisata, pendidikan, perdagangan dan jasa, perkantoran, perumahan, rekreasi dan olahraga, Ruang Terbuka Hijau / sempadan sungai, sarana transportasi, dan industri mikro kecil dan menengah. RTRW Kota Yogyakarta juga mengatur rencana kawasan lindung Kota Yogyakarta. Rencana ini berkaitan dengan konservasi kawasan yang terkait dengan ruang hijau kota, sempadan sungai dan Daerah Aliran Sungai, kawasan inti lindung arkeologi, budaya, dan sejarah, kawasan penyangga alam dan budaya, serta kawasan rawan bencana (tanah longsor dan bencana alam).

Rencana pola tata ruang kota yang tercantum dalam peta RTRW, membagi wilayah Kota Yogyakarta menjadi 3 bagian, yaitu:³⁷

1. Rencana Kawasan Lindung,
2. Rencana Kawasan Budidaya,
3. Rencana Kawasan Strategis,

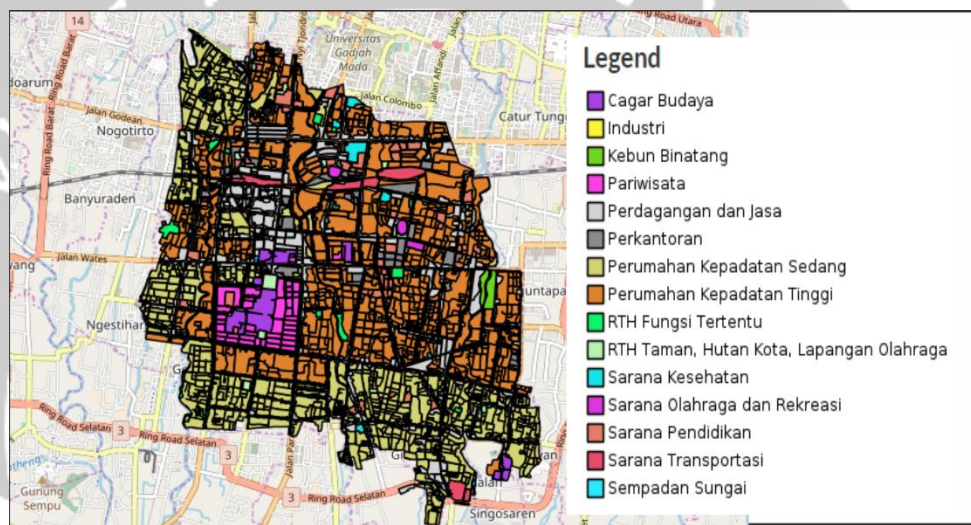
³⁷ <http://www.penataanruang.com/rencana-pola-ruang1.html>

Tabel 3.3. Tabel Rencana Pola Ruang Kota Yogyakarta

No.	Rencana Pola Ruang	Arah Pemanfaatan	Lokasi
1.	Rencana Kawasan Strategis	Pariwisata kesenian seperti kerajinan Gerabah, batik, perak. Kawasan kebudayaan, militer, pendidikan atau ilmu pengetahuan, monumen perjuangan, museum dan pariwisata.	Kecamatan Tegalrejo , Kotabaru. Kecamatan Kotagede, Kecamatan Jetis, Kecamatan Pakualaman, Kecamatan Kraton, Kecamatan Umbulharjo.
2.	Rencana Kawasan Lindung	Hutan suakamargasatwa, hutan lindung, sempadan sungai, RTH, cagar budaya dan ilmu pengetahuan.	Gembiraloka, Kecamatan Umbulharjo, Sungai Code, Sungai Gajahwong.
3.	Rencana Kawasan Budidaya	Kawasan pertanian, hutan produksi, kawasan perkebunan, kawasan perikanan, industri kecil menengah, perdagangan, jasa, permukiman, fasilitas umum.	Kecamatan Gedongtengen, Kecamatan Tegalrejo, Kecamatan Jetis, Kecamatan Kotagede, Kecamatan Mantriheron. Kecamatan Gondomanan.

Sumber: Yogyakarta. (2012). Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2012 Tentang RPJMD 2012-2016. Yogyakarta: Pemkot Yogyakarta

Menurut **tabel 3.3.**, perencanaan bangunan Museum Seni Lukis di Yogyakarta dapat diletakkan pada 8 (delapan) Kecamatan, yaitu; Kecamatan Pakualaman, Kecamatan Jetis, Kecamatan Kotagede, Kecamatan Kraton, Kecamatan Tegalrejo, Kelurahan Kotabaru, Kelurahan Klitren sebagai daerah dengan arah pemanfaatan pariwisata, kemudian pada wilayah Kecamatan Umbulharjo dengan arah pemanfaatan ilmu pengetahuan yang selaras dengan salah satu fungsi museum sebagai sarana edukasi.



Gambar 3.2. Peta Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Kota Yogyakarta
 Sumber: http://gis.jogjaprovo.go.id/layers/geonode:pola_ruang_rdttr_kota_jogja

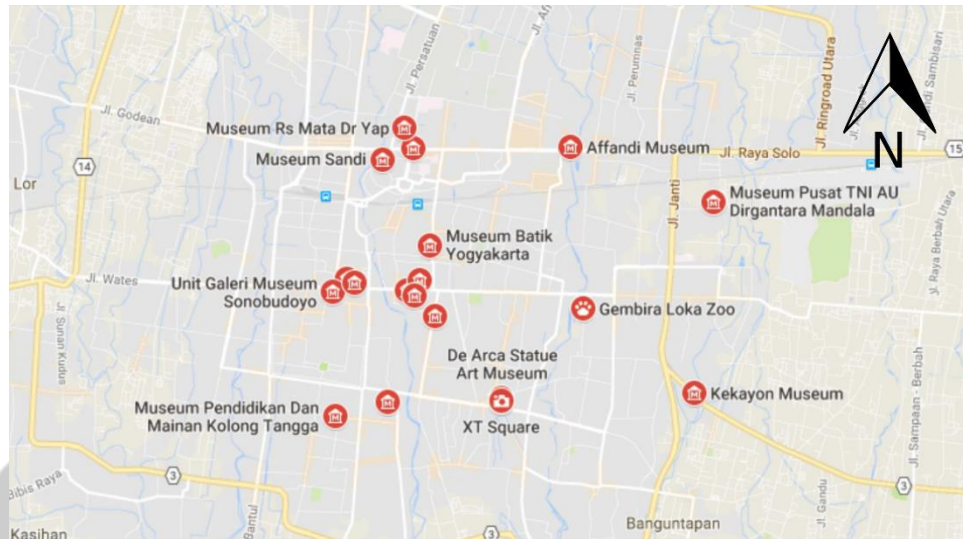
3.2.7 Peta Museum Wilayah Kota Yogyakarta

Bangunan yang berfungsi sebagai pendukung kekayaan kebudayaan dan kesenian selain bangunan heritage adalah museum, di mana museum dapat menampung dan mewadahi para seniman, galeri seni, sekaligus gedung pertunjukan seni. Yogyakarta terdapat berbagai museum, berikut adalah persebaran museum di wilayah Kota Yogyakarta, yaitu³⁸:

Tabel 3.4. Tabel Museum Kota Yogyakarta

No.	Museum	Alamat
1.	Museum Sonobudoyo Yogyakarta	JL. Pangurakan No.6
2.	Museum Sasmitaloka Pangsar Soedirman	JL. Bintaran Wetan No.3
3.	Museum Taman Siswa Dewantara Kirti Griya	JL. TamanSiswa
4.	Museum Sasana Winatama P.Diponegoro	JL. HOS Cokroaminoto
5.	Museum Pusat Dharma Wiratama	JL. Jendral Sudirman No.75
6.	Museum Perjuangan	JL. Kolonel Sugiyono No.24
7.	Museum Kereta Kraton	JL. Rotowijayan
8.	Museum Benteng Vredeburg	JL. Ahmad Yani No.6
9.	Museum Biologi UGM	JL. Sultan Agung No.22
10.	Museum Puro Pakualaman Komplek Puro Pakualaman	Komplek Puro Pakualaman
11.	Museum Batik Sulaman	JL. Dr. Soetomo No.13 A
12.	Museum Bahari	JL. RE Martadinata No.69
13.	Museum Sandi	JL. Faridan M.Noto No.21
14.	Museum Jogja Kembali	Ring Road Utara, JL. Palagan Tentara Pelajar.
15.	Museum Affandi	JL. Laksda Adisucipto
16.	Museum Geoteknologi Mineral	JL. Babarsari
17.	Jogja National Museum	JL. Prof. Ki Amri Yahya No.1.

Sumber: Dinas Pariwisata DIY 2011



Gambar 3.3. Peta Museum di Kota Yogyakarta
Sumber: google.peta.museum.yogyakarta

3.2.8 Pemilihan Kawasan Tapak Museum berdasarkan *Museum Planning*

Berdasarkan kajian mengenai data tinjauan umum serta tinjauan khusus tentang wilayah Kota Yogyakarta, tahap selanjutnya adalah pemilihan lokasi kawasan tapak dimana pembangunan museum seni lukis tersebut berada. Pemilihan wilayah tapak untuk objek studi museum seni lukis ditentukan oleh 7 kriteria, yaitu: ³⁹

1. *Availability*

Pemilihan lokasi site yang tersedia secara nyata dengan kelebihan-kelebihan yang ditawarkan site.

2. *Timeliness*

Lokasi site yang mudah dijangkau oleh kendaraan-kendaraan konstruksi, guna mempersingkat tempo pengerjaan bangunan.

3. *Cost of Acquisition*

Pengalokasian dana untuk kebutuhan pameran bangunan museum sendiri, bukan pengalokasian dana besar untuk sebuah site.

4. *Size*

Lokasi site yang dipilih harus mampu mengakomodasi semua kegiatan dan kebutuhan museum dengan kisaran luasan minimal 6000 m².

5. *Shape*

Pemilihan bentuk site yang memudahkan penataan organisasi ruang museum, seperti bentuk site persegi dan persegi panjang, menghindari bentuk-bentuk yang menyudut.

6. *Disincentives to Success*

Lokasi site lebih baik menghindari kebisingan-kebisingan seperti daerah permukiman rumah tinggal penduduk, guna mendapatkan kebisingan suara yang tidak terlalu kuat.

7. *Other Threats to Collections Care*

Pemilihan site harus mampu mengakomodasi loading barang berbagai jenis koleksi museum.³⁹

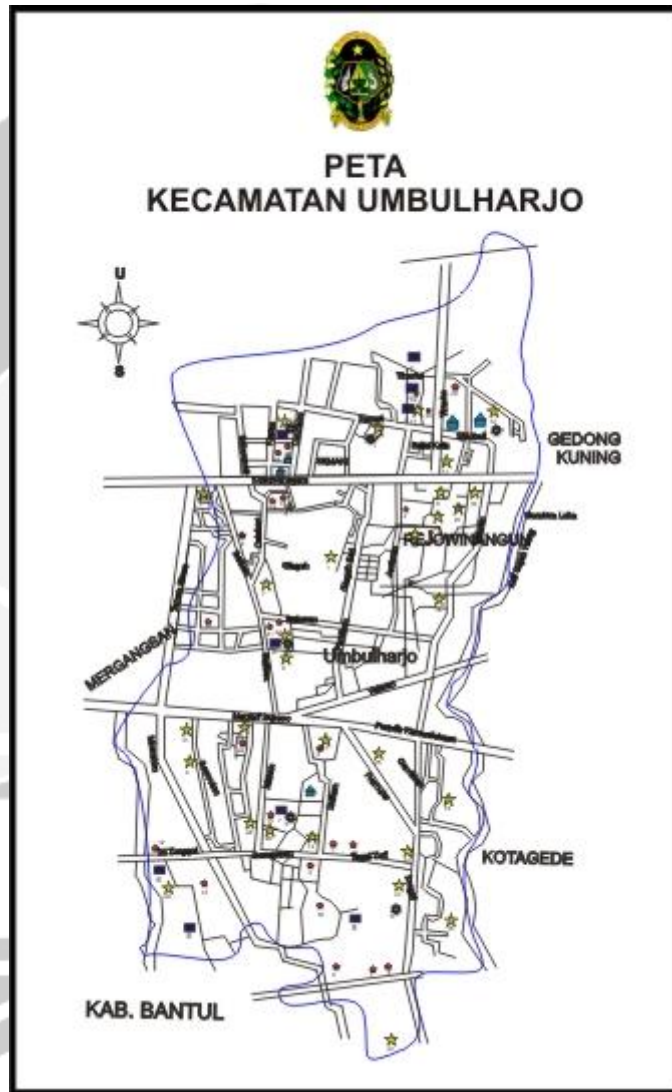
Mengingat kebutuhan site yang terbilang besar dengan luasan yang lebih dari 6000 m² dengan berbagai kriteria pemilihan tapak yang disebutkan di atas, maka terpilih daerah pada Kecamatan Umbulharjo. Pemilihan tapak yang utama dikarenakan pada daerah ini masih terdapat lahan kosong yang dengan luasan yang lebih dari 6000 m² yang tidak dijumpai pada daerah lain di kota Yogyakarta. Kecamatan Umbulharjo juga mendukung aspek edukasi sebuah museum di mana daerah ini mempunyai arah pemanfaatan antara lain sebagai ilmu pengetahuan.

³⁹Lord Barry.2012. dikutip oleh Jonathan, 2015, *Museum Seni Kontemporer di Yogyakarta*.

3.2.9. Kawasan Tapak Museum

Kawasan tapak berada di kawasan Umbulharjo, Yogyakarta.

Berikut adalah peta kawasan Umbulharjo :



Gambar 3.4. Peta Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta
Sumber: Peraturan mediainformasiumbulharjo.com/profil/

⁴⁰<http://www.mediainformasiumbulharjo.com/profil/>

1. Site 1 (pertama)

Site pertama yang dipilih adalah terletak di Jalan Kenari di daerah Amongrogo, Yogyakarta. Site ini berdekatan dengan Stadion Mandala Krida dan Gor Among Rogo.



Gambar 3.5. Daerah Pemilihan Lokasi yang Menjadi Pemilihan Tapak 1
Sumber: <https://www.google.co.id/maps/>

- a. Luas site : 51.013,13 m²
- b. Batas-batas wilayah :
 - 1. Utara : Jalan Timoho II.
 - 2. Barat : Jalan Cantel Baru, kompleks perumahan.
 - 3. Selatan : Jalan Kenari, Graha Wana Bhakti , Gor Among Rogo.
 - 4. Timur : SMP Muhammadiyah 8 Yogyakarta.
- c. KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 80%
- d. KLB (Koefisien Lantai Bangunan) : 1,6.
- e. GSB (Garis Sempadan Bangunan)
Untuk ruas Jalan Kenari sebesar 4-13-4 dan untuk ruas jalan di timur dan barat sebesar 3-6-3.
- f. GSJ (Garis Sempadan Jalan) : 1,5 meter.

Tabel 3.5. Analisis Site 1 berdasarkan **Kriteria Museum Planning**

No	Kriteria <i>Museum Planning</i>	Poin Scoring			Bobot
		1 Baik	2 Sedang	3 Sangat baik	
1.	Availability Pemilihan lokasi site yang tersedia secara nyata dengan kelebihan-kelebihan yang ditawarkan site.				3
2.	Timeliness Lokasi site yang mudah dijangkau oleh kendaraan-kendaraan konstruksi, guna mempersingkat tempo pengerjaan bangunan.				3
3.	Size Lokasi site yang dipilih harus mampu mengakomodasi semua kegiatan dan kebutuhan museum dengan kisaran luasan minimal 6000 m ² .				3
4.	Shape Pemilihan bentuk site yang memudahkan penataan organisasi ruang museum, seperti bentuk site persegi dan persegi panjang, menghindari bentuk-bentuk yang menyudut.				3
5.	Disincentives to Success Lokasi site lebih baik menghindari kebisingan-kebisingan seperti daerah permukiman rumah tinggal penduduk, guna mendapatkan kebisingan suara yang tidak terlalu kuat.				2
6.	Other Threats to Collections Care Pemilihan site harus mampu mengakomodasi loading barang berbagai jenis koleksi museum.				3
Jumlah					17

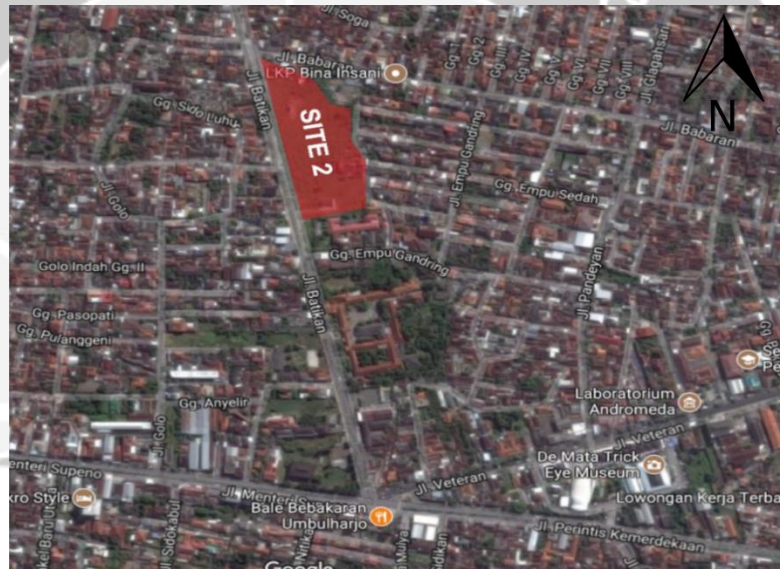
Sumber : Analisis Penulis berdasarkan Kriteria Museum Planning

Kesimpulan Site 1 :

Berdasarkan analisis penilaian dari Kriteria *Museum Planning* pada site 1 adalah dengan jumlah *scoring* **17 poin**.

2. Site 2 (kedua)

Site kedua yang dipilih adalah terletak di Jalan Batikan di wilayah Amongrogo, Yogyakarta. Site ini berjarak 2 km dari utara Jalan utama Umbulharjo yaitu jalan Menteri Supeno, tepatnya di selatan kampus 3 Universitas Sarjanwiyata Taman Siswa.



Gambar 3.6. Daerah Pemilihan Lokasi yang Menjadi Pemilihan Tapak 2
Sumber: <https://www.google.co.id/maps/>

- A. Luas site : 13.893,70 m²
- B. Batas-batas wilayah :
 - 1) Utara : Jalan Babatan
 - 2) Barat : Jalan Perumahan Empu Gading.
 - 3) Selatan : Sanggar Kribdo Budoyo.
 - 4) Timur : Jalan Batikan.
- C. KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 80%
- D. KLB (Koefisien Lantai Bangunan) : 2,4.
- E. GSB (Garis Sempadan Bangunan) : 3-6-3
- F. GSJ (Garis Sempadan Jalan) : 1,5 meter.

Berikut merupakan *scoring* analisis site 2 berdasarkan Kriteria *Museum Planning*

Tabel 3.6. Analisis Site 2 berdasarkan **Kriteria *Museum Planning***

No	Kriteria <i>Museum Planning</i>	Poin Scoring			Bobot
		1 Baik	2 Sedang	3 Sangat baik	
1.	<i>Availability</i> Pemilihan lokasi site yang tersedia secara nyata dengan kelebihan-kelebihan yang ditawarkan site.				2
2.	<i>Timeliness</i> Lokasi site yang mudah dijangkau oleh kendaraan-kendaraan konstruksi, guna mempersingkat tempo pengerjaan bangunan.				3
3.	<i>Size</i> Lokasi site yang dipilih harus mampu mengakomodasi semua kegiatan dan kebutuhan museum dengan kisaran luasan minimal 6000 m ² .				3
4.	<i>Shape</i> Pemilihan bentuk site yang memudahkan penataan organisasi ruang museum, seperti bentuk site persegi dan persegi panjang, menghindari bentuk-bentuk yang menyudut.				2
5.	<i>Disincentives to Success</i> Lokasi site lebih baik menghindari kebisingan-kebisingan seperti daerah permukiman rumah tinggal penduduk, guna mendapatkan kebisingan suara yang tidak terlalu kuat.				2
6.	<i>Other Threats to Collections Care</i> Pemilihan site harus mampu mengakomodasi loading barang berbagai jenis koleksi museum.				2
Jumlah					14

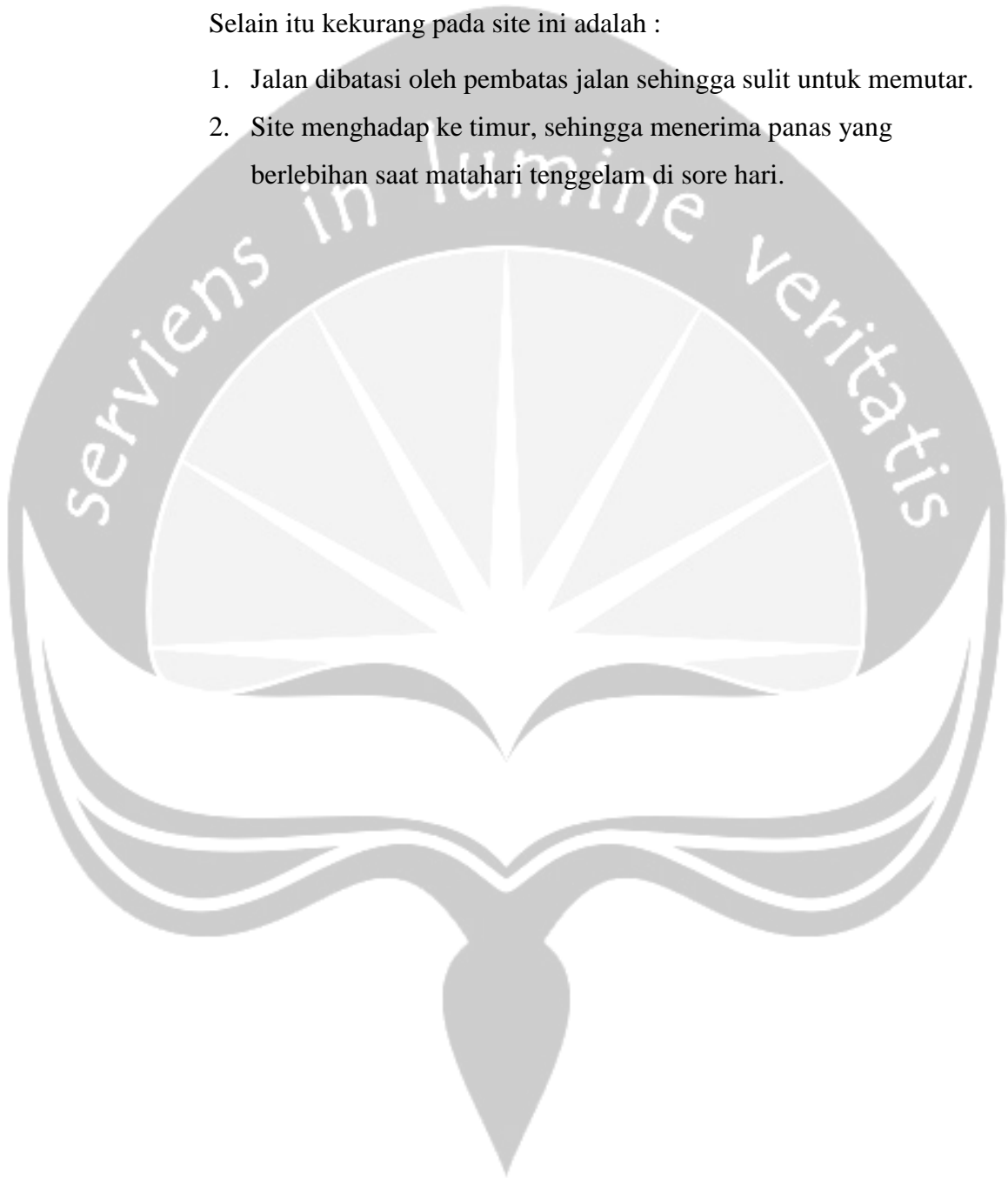
Sumber : Analisis Penulis berdasarkan Kriteria Museum Planning

Kesimpulan Site 2 (kedua):

Berdasarkan analisis penilaian dari Kriteria *Museum Planning* pada site 2 adalah dengan jumlah *scoring* **14 poin**.

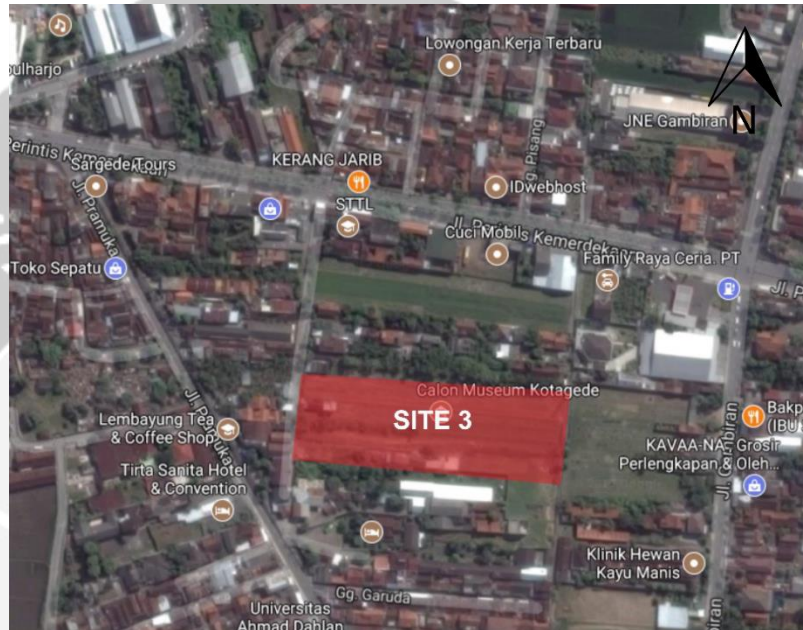
Selain itu kurang pada site ini adalah :

1. Jalan dibatasi oleh pembatas jalan sehingga sulit untuk memutar.
2. Site menghadap ke timur, sehingga menerima panas yang berlebihan saat matahari tenggelam di sore hari.



3. Site 3 (ketiga)

Site ini berada di sebelah selatan jalan Perintis Kemerdekaan. Site ini tidak berada di jalan utama Perintis Kemerdekaan. Namun dapat diakses melalui Jalan Pramuka. Tepatnya di utara Universitas Ahmad Dahlan Kampus 2.



Gambar 3.7. Daerah Pemilihan Lokasi yang Menjadi Pemilihan Tapak 3

Sumber: <https://www.google.co.id/maps/>

- A. Luas site : 8.084 m²
- B. Batas site :
 - 1) Utara : Rumah warga
 - 2) Barat : Jalan Pramuka
 - 3) Selatan : Wisma Sargedek
 - 4) Timur : Persawahan
- C. KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 80%
- D. KLB (Koefisien Lantai Bangunan) : 2,0.
- E. GSB (Garis Sempadan Bangunan)
Untuk ruas Jalan sebesar 3-6-3
- F. GSJ (Garis Sempadan Jalan) : 1,5 meter.

Berikut merupakan *scoring* analisis site 3 berdasarkan Kriteria *Museum Planning*, yaitu:

Tabel 3.7. Analisis Site 3 berdasarkan **Kriteria *Museum Planning***

No	Kriteria <i>Museum Planning</i>	Poin Scoring			Bobot
		1 Baik	2 Sedang	3 Sangat baik	
1.	<i>Availability</i> Pemilihan lokasi site yang tersedia secara nyata dengan kelebihan-kelebihan yang ditawarkan site.				2
2.	<i>Timeliness</i> Lokasi site yang mudah dijangkau oleh kendaraan-kendaraan konstruksi, guna mempersingkat tempo pengerjaan bangunan.				1
3.	<i>Size</i> Lokasi site yang dipilih harus mampu mengakomodasi semua kegiatan dan kebutuhan museum dengan kisaran luasan minimal 6000 m ² .				3
4.	<i>Shape</i> Pemilihan bentuk site yang memudahkan penataan organisasi ruang museum, seperti bentuk site persegi dan persegi panjang, menghindari bentuk-bentuk yang menyudut.				3
5.	<i>Disincentives to Success</i> Lokasi site lebih baik menghindari kebisingan-kebisingan seperti daerah permukiman rumah tinggal penduduk, guna mendapatkan kebisingan suara yang tidak terlalu kuat.				2
6.	<i>Other Threats to Collections Care</i> Pemilihan site harus mampu mengakomodasi loading barang berbagai jenis koleksi museum.				2
Jumlah					13

Sumber : Analisis Penulis berdasarkan Kriteria *Museum Planning*

Kesimpulan Site 3 (ketiga):

Berdasarkan analisis penilaian dari Kriteria *Museum Planning* pada site 3 adalah dengan jumlah *scoring* **13 poin**.

Selain itu kekurangan pada site ini adalah kondisi jalan sebagai akses tidak langsung pada jalan utama, serta site menghadap ke barat sehingga menerima panas yang berlebihan saat matahari tenggelam di sore hari.



3.2.10. Kesimpulan Pemilihan Site

Berdasarkan kriteria yang penting dalam menunjang fungsi museum, yaitu baik dari jalur akses (sirkulasi), kondisi *view*, kebisingan, kebersihan, ketersediaan bahan mentah, maka dibuat tabel untuk menganalisa lokasi yang tepat untuk merancang Museum Seni Lukis di Yogyakarta, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.8. Table *Scoring* Tapak

No	Kriteria	Poin Scoring	Site 1		Site 2		Site 3	
			Poin	Bobot	Poin	Bobot	Poin	Bobot
1	Jalur Sirkulasi	1-3	3	3	2	2	1	1
2	Pemandangan	1-3	3	3	2	2	2	2
3	Lingkungan	1-3	3	3	2	2	2	2
4	Kebisingan	1-3	2	2	2	2	3	3
5	Utilitas	1-3	3	3	3	3	2	2
6	Ukuran/Luas	1-3	3	3	3	3	3	3
TOTAL				17		14		13

Sumber: Analisis penulis

Berdasarkan tabel diatas, scoring paling tinggi menunjukkan bahwa lokasi tersebut berpotensi dan cocok untuk didirikan Museum Seni Lukis. Yang memiliki potensi paling tinggi adalah pada site 1 atau site pertama. Site ini memiliki banyak keunggulan dibandingkan site yang lainnya. Selain itu, berdasarkan hasil kesimpulan dari **Kriteria Museum Planning** menunjukkan bahwa yang paling memiliki keunggulan adalah **site 1 (pertama)**.

3.3. Kebijakan Otoritas Pemerintah Terkait Kepariwisata, Museum, dan RTRW

3.3.1. Peraturan Pemerintah dan Peraturan Daerah

Perencanaan pembangunan terkait dengan bidang kepariwisataan yang relevan adalah Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 50 tahun 2011. Peraturan tersebut tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional. Peraturan mengenai museum yang relevan adalah Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 1995, yang berisikan tentang pemeliharaan serta pemanfaatan benda cagar budaya yang terdapat pada museum. Peraturan daerah yang relevan digunakan dalam hal perencanaan dan perancangan proyek Museum Seni Lukis di Yogyakarta antara lain PERDA DIY nomor 13 tahun 2012 tentang penyelenggaraan konstruksi, PERDA DIY nomor 20 tahun 1956 tentang peraturan sempadan, PERDA DIY nomor 1 tahun 2012 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2012-2025. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta yang dipakai dan relevan untuk perencanaan proyek Museum Seni Lukis di Yogyakarta adalah Peraturan Daerah DIY nomor 13 tahun 2012 tentang penyelenggaraan konstruksi, Peraturan Daerah DIY nomor 20 tahun 1956 mengenai sempadan serta Peraturan Daerah DIY no.1 tahun 2012 mengenai Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah (RIPPARDA) DIY. Secara lebih mendetail, peraturan pemerintah maupun peraturan daerah di atas memiliki muatan esensi sebagai berikut:⁴⁰

1. PP Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 (Pengertian Museum)

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 1995 mengatur bahwa museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa

⁴⁰ *Pemerintah Republik Indonesia, 1995*

Pemanfaatan benda-benda cagar budaya di museum dilakukan secara terbatas dengan ijin khusus yang bertujuan untuk menjaga agar benda-benda cagar budaya tersebut dapat tetap terawat. Pemanfaatan benda-benda cagar budaya diijinkan dan didukung oleh negara apabila dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan, sumber informasi, dan sarana penelitian yang dimaksudkan untuk meningkatkan pendidikan masyarakat. Kegiatan pemanfaatan benda-benda cagar budaya kepada masyarakat dapat dilakukan melalui kegiatan pameran, bimbingan atau panduan keliling museum, bimbingan karya tulis, ceramah, pemutaran slide, film, atau video, serta museum keliling. Peranserta masyarakat dalam pengadaan museum dapat berupa pengelolaan museum, pengadaan dan pemberian bantuan tenaga, sarana, dan prasarana, serta kegiatan lain dalam pemeliharaan dan pemanfaatan benda cagar budaya di museum.

2. PP Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011

(Jangka Panjang Bidang Kepariwisataaan)

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 50 tahun 2011 membahas mengenai rencana jangka panjang dengan skala nasional untuk bidang kepariwisataan. Rencana jangka panjang direncanakan untuk dilaksanakan dalam kurun waktu 15 tahun (2011) dan diharapkan selesai pada tahun 2025). Rencana ini disebut juga sebagai Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Nasional. Wilayah Kota Yogyakarta merupakan wilayah yang pada saat ini telah memiliki beberapa obyek wisata budaya, alam, dan wisata belanja dan direncanakan untuk dikembangkan lagi dalam kurun waktu 15 tahun tersebut.

3. PD DIY Nomor 20 Tahun 1956

(Peraturan Sempadan Bangunan)

Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 20 tahun 1956 mengatur mengenai peraturan sempadan. Dalam pembangunan suatu bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta baik yang berupa pembongkaran, renovasi, maupun pembangunan baru, harus mempertimbangkan perhitungan garis sempadan bangunan. Setiap rencana

dan rancangan bangunan yang telah dibuat harus melalui proses perizinan dengan pihak pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta, yang disertai dengan surat permohonan dan biaya administrasi. Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam rancangan bangunan yaitu jarak suatu bangunan atau bagiannya dengan yang lain, luas bangunan, ukuran material dan campuran perekat yang digunakan dalam memasang pasangan baru, bukaan dan syarat-syarat untuk menghindari bahaya kebakaran.⁴⁰

4. PD DIY Nomor 1 Tahun 2012

(Visi dan Misi Pembangunan Kepariwisataaan)

Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 1 tahun 2012 mengatur tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataaan Daerah (RIPPARDA) Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Peraturan ini mengatur tentang istilah-istilah yang digunakan dalam kepariwisataan. Istilah yang menjadi poin dari rencana ini adalah Daya Tarik Wisata Visi Pembangunan Kepariwisataaan Daerah adalah terwujudnya Yogyakarta sebagai Destinasi Pariwisata berbasis budaya terkemuka di Asia Tenggara, berkelas dunia, berdaya saing, berkelanjutan, mampu mendorong pembangunan Daerah untuk kesejahteraan masyarakat. Misi pembangunan Kepariwisataaan Daerah terdiri dari 9 poin, sebagai berikut.⁴¹

1. Mewujudkan Kepariwisataaan berbasis budaya yang kreatif dan inovatif.
2. Mengembangkan Daya Tarik Wisata berbasis budaya;
3. Meningkatkan daya saing Pariwisata pada tingkat nasional maupun global sehingga mampu meningkatkan jumlah kunjungan;
4. Mengembangkan tujuan Wisata yang aman, nyaman, menarik, mudah dicapai, dan berawawasan lingkungan sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
5. Mengembangkan pemasaran Pariwisata yang sinergis, unggul, dan bertanggung jawab untuk meningkatkan kunjungan Wisatawan baik nusantara maupun mancanegara;

6. Mengembangkan industri Pariwisata yang berdaya saing, kredibel, mampu menggerakkan kemitraan usaha, dan bertanggung jawab atas kelestarian dan keseimbangan lingkungan alam dan sosial budaya;
7. Mengembangkan organisasi kelembagaan Pemerintah Daerah, Pemerintah, Kabupaten/Kota, swasta, dan masyarakat;
8. Mengembangkan sumber daya manusia, regulasi, dan mekanisme operasional yang efektif dan efisien dalam rangka mendorong terwujudnya Kepariwisata yang berkelanjutan; dan
9. Mewujudkan masyarakat sadar Wisata untuk mendukung tercapainya Sapta Pesona.⁴¹



⁴¹Pemerintah Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2012

⁴²Pemerintah Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2012

BAB IV

TINJAUAN ARSITEKTUR METAFORA

4.1. Pengertian Batasan Tata Rupa dan Tata Ruang Museum Seni Lukis

4.1.1. Pengertian Tata Rupa

Nirmana merupakan suatu pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang serta tekstur untuk menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana juga dapat diartikan sebagai suatu hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra (2D), trimatra (3D) yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana sering juga disebut dengan nama ilmu tatarupa.⁴³

Tata rupa didalam arsitektur diartikan sama dengan pengaturan fasad pada bangunan. Fasad dalam istilah arsitektur yang berarti tampak depan bangunan yang umumnya menghadap ke arah jalan lingkungan. Fasad merupakan wajah yang mencerminkan citra dan ekspresi dari seluruh bagian bangunan, bahkan bisa menjadi jiwa bangunan. Fasad menjadi salah satu kata serapan yang memperkaya perbendaharaan bahasa indonesia. Lebih dari itu, fasad sendiri memiliki esensi yang sangat mendalam. Fasad menjadi sebuah bagian terluar dari arsitektur bangunan, tampak eksterior akan menjadi bagian terdahulu yang paling kritis serta rentan terhadap perubahan cuaca yang ekstrem dan cepat.⁴⁴

Melalui tata rupa bangunan, maka manusia akan mendapat gambaran tentang fungsi-fungsi bangunan, selain itu tata rupa bangunan akan berfungsi sebagai alat perekam sejarah peradaban manusia. Dengan mengamati dan mempelajari desain tata rupa suatu bangunan, manusia bisa mempelajari kondisi sosial budaya, kehidupan spiritual, memahami keadaan ekonomi dan politik pada masa tertentu. Biasanya setiap daerah memiliki bangunan khas mereka masing-masing yang penataan rupa bangunannya berbeda-beda.⁴⁴

⁴³ <https://simaksejenak.wordpress.com/2013/10/08/pengertian-rupa-dasar-nirmana/>

⁴⁴ <http://projectmedias.blogspot.co.id/2014/03/pengertian-fasade-bangunan.html>

Contoh tata rupa bangunan atau fasad bangunan khas India akan berbeda dengan fasad bangunan khas Roma. Hal tersebut dikarenakan bangunan-bangunan di India dipengaruhi oleh agama Hindu sedangkan bangunan-bangunan di Roma dipengaruhi oleh agama Katolik.

4.1.2. Pengertian Tata Ruang Dalam Arsitektur

Ruang adalah sebuah wadah kegiatan manusia yang sangat erat berkaitan dengan sebuah sistem..

Ruang adalah sistem lingkungan binaan terkecil yang penting, karena sebagian besar waktu manusia saat ini dihabiskan di dalam ruang. Ruang tersebut menyebabkan adanya interaksi antarsatu ruang dengan lainnya, karena setiap ruang membutuhkan ruang lainnya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Fungsi ruang ditentukan oleh suatu fungsi yang lebih besar yaitu bangunan.

Sesuai perkembangan jaman, arsitektur akan terus berkembang. Dari ruang tersebut tentu kebutuhan akan ruang diperlukan. Ruang dalam arsitektur memberikan pandangan yang jujur dan sederhana termasuk dalam pengolanan tata ruang. Interior dalam arsitektur menyangkut interior yang melekat pada bangunan. Arsitek merancang interior sejak awal karena ingin memberikan kualitas tertentu pada ruang-ruang dalam bangunan yang dirancangnya, sehingga interior ini tidak dapat dirancang setelah bangunan selesai. Menurut John Kurtich dalam bukunya yang berjudul *Interior Architecture* dijelaskan bahwa.⁴⁵ “desain interior atau tata ruang memiliki pengertian yaitu tata ruang dapat menjadi keseluruhan desain bangunan yang terintegrasi dengan lapisan luar bangunan. Oleh sebab itu bentuk bangunan yang modern akan lebih baik jika diikuti tata ruang yang modern pula”.

⁴⁵ Kurtich John, *Interior Architecture*, International Thomson Publishing, Mexico, 1993 (hal3).

Ruang yang terbentuk dari sisi-sisi geometris akan menunjukkan komposisi yang lebih nyaman. Material, bentuk, warna, dan skala juga akan memberi pengaruh pada suasana di dalam ruang, termasuk suasana edukatif dan rekreatif. Dengan demikian, maka pengolahan tata ruang pada akan menciptakan keadaan yang efisien, sederhana, dan menyatukan hubungan ruang luar dan dalam melalui elemen transparan sehingga terjadi interaksi antara obyek di luar dengan obyek di dalam.

4.2. Tinjauan Arsitektur Metafora

4.2.1. Pengertian Arsitektur Metafora

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu “*Methapherein*” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “*metha*” yang berarti setelah, melawati dan “*pherein*” yang berarti membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan. Pada awal tahun 1970 muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa, menurut Charles Jenks dalam bukunya “*The Language of Post Modern*” dimana Arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan cara metafora. Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.⁴⁶

Metafora atau kiasan pada dasarnya mirip dengan konsep analogi dalam arsitektur, yaitu menghubungkan di antara benda-benda. Tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak ketimbang nyata yang biasanya terdapat dalam metode analogi bentuk. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata-kata senada dengan “bagaikan” atau “seperti” untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora dan perumpamaan mengidentifikasi pola hubungan sejajar.

⁴⁶ *The Language of Post Modern Architecture, (1977).*

Dengan bermetapora hasil dari sebuah rancangan akan menjadi lebih menunjukkan fungsi dan tipologi bangunan. Maka desain dituntut untuk dapat lebih banyak atau memperkaya visualisasi, membayangkan sehingga perumpamaan dapat terwujud.

4.2.2. Arsitektur yang Berdasarkan Prinsip-prinsip Metafora

Berikut ini adalah arsitektur berdasarkan prinsip metafora, yakni:

- a. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- b. Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
- c. Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

4.2.3. Kegunaan Penerapan Metafora terhadap Arsitektur

Sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas Arsitektural, yakni sebagai berikut :⁴⁷

- a. Memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.
- b. Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
- c. Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya
- d. Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif.

⁴⁷<http://arsitekturmetafora.blogspot.co.id/>, (2016).

4.2.4. Kategori Metafora dalam Arsitektur

Kategori metafora dalam arsitektur terbagi menjadi tiga, yakni:⁴⁷

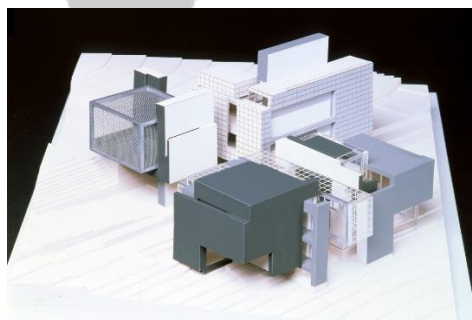
- a. ***Intangible methaphors***, (metafora yang tidak dapat diraba) metafora yang berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai seperti : individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya.
- b. ***Tangible methaphors*** (metafora yang nyata), Metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana.
- c. ***Combined methaphors*** (metafora kombinasi), merupakan penggabungan kategori 1 dan kategori 2 dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Dapat dipakai sebagai acuan kreativitas perancangan.

4.2.5. Metafora Gender dalam Arsitektur

Arsitektur dapat menjadi suatu media komunikasi masal, pesan-pesan yang disampaikan merupakan masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu masalah sosial yang diangkat dalam arsitektur yaitu masalah gender. Gender tidak hanya dimiliki oleh makhluk hidup, namun dalam arsitektur juga memiliki gender yaitu gender pria dan wanita, yakni :⁴⁷

1. Gender Pria

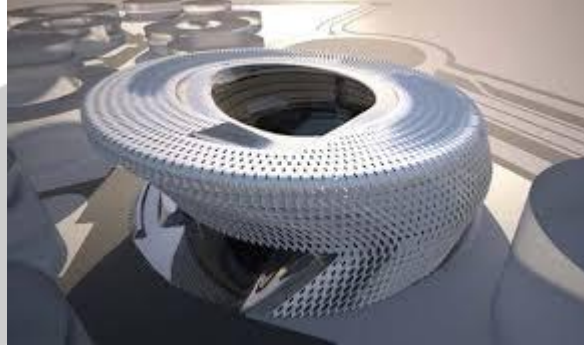
Gender pria dalam arsitektur diwakili oleh bangunan yang berbentuk kotak-kotak, memiliki kesan yang solid, kuat, dan kaku.



Gambar 4.1. House X Peter Eisenman Mewakili Gender Pria
Sumber: <https://www.scribd.com/ ARSITEKTUR-METAFORA>

2. Gender Wanita

Gender ini diwakili oleh bangunan yang berbentuk kurva atau lengkung, dan memiliki kesan dinamis, indah, eksotis.⁴⁷



Gambar 4.2. Court For Madrid (Zaha Hadid) Mewakili Gender Wanita

Sumber: <https://www.scribd.com/ARSITEKTUR-METAFORA>

4.2.6. Arsitektur Metafora sebagai Ikon



Gambar 4.3. Art-Science Museum

Sumber: google.com

Tampak dari kejauhan, bangunan ini memiliki metafora bentuk “Bunga Teratai” berwarna putih dengan kelopak berjumlah 10. Ditempatkan di areal seluas sekitar 6000 meter persegi, di atas gedung menara sebuah museum.

⁴⁷<http://arsitekturmetafora.blogspot.co.id/>, (2016)

⁴⁸<http://harian.analisadaily.com/arsitektur/news/konsep-metafora-gedung-untuk-ikon>

Gedung tersebut bernama Art Science Museum, sebuah museum di sekitar Marina Bay Sands, lokasi wisata Singapura.

Selesai dibangun tahun 2011 oleh Mosehe Safdie. Atap yang berbentuk bunga teratai merupakan ikon yang ditonjolkan secara simbolik atau ikonik dari tempat tersebut. Selain sebagai bunga, bentuk ini juga secara filosofis merupakan simbol tangan manusia yang memiliki 10 jari, sedang terbuka dan menyambut tamu. Dalam kajian arsitektur bangunan, konsep struktur semacam ini dinamakan metafora atau simbologi.

Saufa Yardha, ST. MT, akademisi dari Institut Teknologi Medan, (2016) mengatakan “Metafora adalah konsep struktur bangunan berupa simbol benda tertentu, ada yang tersamar, ada pula yang tergambar jelas sehingga orang bisa langsung ‘menangkap’ gambaran simbol tersebut, penggunaan konsep semacam ini disesuaikan dengan bentuk apa yang mau ditampilkan, biasa digunakan pada museum atau ikon kota sebagai landmark. Sebagai penanda biasanya dipilih bentuk unik”

Letak bangunan ini juga merupakan bagian dari konsep simbolisme, yakni berada di dekat garis pantai. Menjadikan seolah-olah, perairan ini menjadi tempat bunga teratai tersebut bernaung. Di dalamnya terdapat 21 ruang pameran yang menampilkan sajian spektakuler perpaduan seni dan teknologi nan futuristik yang disebut ArtScience Gallery dengan mengusung tema *Future World*. Empat di antaranya, mewakili tiga habitat di Planet Bumi dan satu unit khusus menggambarkan ruang antariksa. Tiga habitat tersebut meliputi habitat flora, laut, dan ekologi manusia.

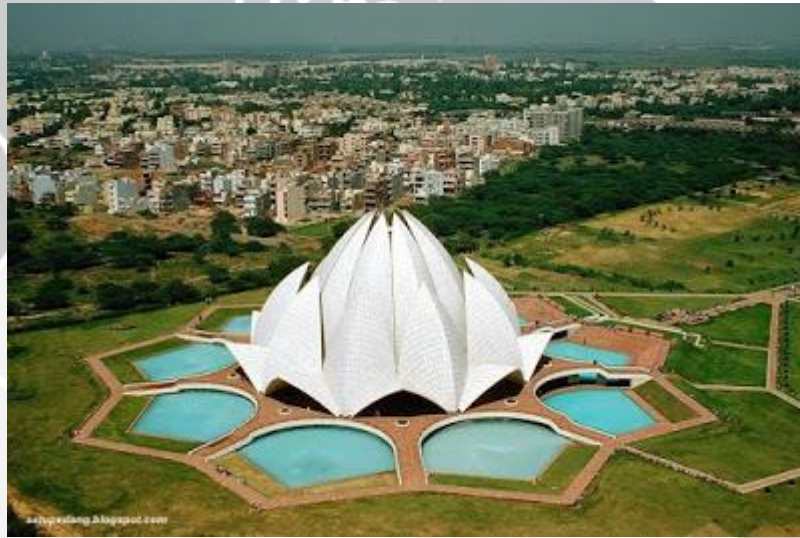
Di Indonesia sendiri, juga terdapat landmark semacam ini, seperti: Teater Keong Mas di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta. Konsep simbolisme biasa digunakan menunjukkan isi dari fungsional bangunan. “Misalnya museum, biasanya menggunakan tema ini untuk menunjukkan isi museum. Museum Kerang dan Museum Kapal,”(Saufa Yardha, ST. M ,2016).⁴⁸

⁴⁸<http://harian.analisadaily.com/arsitektur/news/konsep-metafora-gedung-untuk-ikon>

4.3. Preseden Bangunan Metafora

Metafora atau kiasan pada dasarnya mirip dengan konsep analogi dalam arsitektur, yaitu menghubungkan di antara benda-benda. Tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak ketimbang nyata yang biasanya terdapat dalam metode analogi bentuk.

4.3.1. Bahai Lotus Temple, New Delhi



Gambar 4.4. Bahai Lotus Temple, New Delhi
Sumber: google.com

Pembangunan Kuil Lotus, yang populer dikenal sebagai Kuil Bahai datang berakhir pada tahun 1986. Kuil Lotus merupakan keajaiban arsitektur yang dibangun dalam bentuk bunga teratai putih setengah mekar. 27 kelopak bunga teratai besar terletak pada pertemuan dari sembilan jalur dan kolam mencerminkan tradisi Bahai yang ada tetapi sembilan cara untuk mencapai pintu Tuhan.

Kuil Lotus terletak di Kalkaji, selatan Delhi, dan dianggap sebagai "Mother Temple" dari anak benua India. Iran arsitek Fariborz Sahba dirancang Kuil Lotus, yang memakan waktu enam tahun untuk menyelesaikan dan dibuka untuk umum pada 1986. Struktur menggunakan simbol setengah teratai, memlambangkan ketenangan dan simbol dari bunga nasional India.

⁴⁹ sejarah-bangunan-lotus-temple-india.html

Bangunan ini memiliki desain dengan konsep metafora, yaitu bentuk yang dapat dilihat seseorang menimbulkan kiasan seperti sebuah benda. Studi mengenai preseden bangunan metafora Bahai Lotus Temple akan dikaji dalam prinsip dan kriteria bangunan metafora. Hal ini dilakukan untuk mengetahui relevansi prinsip tersebut, yakni sebagai berikut :

Tabel 4.1. Relevansi Prinsip Arsitektur Metafora

No.	Kriteria	Memenuhi Persyaratan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Mencoba memindahkan suatu keterangan dari suatu objek ke objek lain.	✓		Kuil Bahai Lotus terinspirasi dari suatu bentuk bunga Lotus. Arsitek berusaha menuangkan bentuk bunga Lotus terhadap bentuk fasad bangunan. Pada kenyataanya bentuk kuil Bahai Lotus memang berbentuk seperti bunga Lotus.
2.	Berusaha memberikan arti terhadap orang lain dari suatu subjek seakan-akan melihat suatu hal.	✓		Seseorang yang melihat bentuk fasad bangunan akan menilai dan beranggapan bahwa bentuk fasad bangunan tersebut adalah berbentuk bunga

Sumber: Analisis Penulis



Gambar 4.5. Perbandingan Bentuk Bunga Lotus Terhadap Fasad Bahai Lotus Temple

Sumber: Analisis Penulis

4.3.2. Keong Emas



Gambar 4.6. Bangunan Keong Emas

Sumber : google.com

Teater Imax Keong Mas terletak di Jakarta, tepatnya di kawasan Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Bangunan ini adalah gedung teater berbentuk keong emas raksasa tempat pemutaran dan pertunjukan film khusus berteknologi canggih.⁵⁰

⁵⁰<http://syi-architecture.blogspot.co.id/2010/01/keong-emas-nama-bangunan-teater-keong.html>

Gedung teater ini didirikan atas prakarsa Ibu Tien Soeharto, dan di resmikan pada tanggal 20 April 1984. Pendirian gedung teater ini dimaksudkan sebagai sarana rekreasi yang mendidik guna mengenalkan kekayaan alam dan budaya Indonesia melalui tanyangan film raksasa dengan menggunakan kecanggihan teknologi sinematografi modern Proyektor IMAX.

Bangunan ini memiliki desain dengan konsep metafora, yaitu bentuk yang dapat dilihat seseorang menimbulkan kiasan seperti sebuah benda. Studi mengenai preseden bangunan metafora Keong Emas akan dikaji dalam prinsip dan kriteria bangunan metafora. Hal ini dilakukan untuk mengetahui relevansi prinsip tersebut, yakni sebagai berikut :

Tabel 4.2. Relevansi Prinsip Arsitektur Metafora

No.	Kriteria	Memenuhi Persyaratan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Mencoba memindahkan suatu keterangan dari suatu objek ke objek lain.	✓		Bangunan Keong Emas terinspirasi dari suatu bentuk Keong Emas , arsitek berusaha menuangkan bentuk keong terhadap bentuk fasad bangunan. Pada kenyataanya bentuk bangunan Keong Emas memang berbentuk seperti Keong Emas. Didukung oleh pewarnaan yang cocok dan sama seperti hewan Keong Emas yaitu berwarna emas.

2.	Berusaha memberikan arti terhadap orang lain dari suatu subjek seakan-akan melihat suatu hal.	✓		Seseorang yang melihat bentuk fasad bangunan akan menilai dan beranggapan bahwa bentuk fasad bangunan tersebut adalah berbentuk keong yang berwarna emas seperti keong pada umumnya.
----	---	---	--	--

Sumber: Analisis Penulis



Gambar 4.7. Metafora Bangunan Keong Emas

Sumber : google.com

4.3.3. Kesimpulan Preseden dalam Arsitektur Metafora

Dari kriteria diatas maka dapat disimpulkan bahwa bangunan tersebut telah memenuhi persyaratan dengan konsep arsitektur metafora. Masing-masing preseden telah menunjukkan identitas bentuk sehingga dapat memberi kesan seseorang dalam pengandaian, sudah mencoba memindahkan suatu keterangan dari suatu objek ke objek lain, dan telah berusaha memberikan arti terhadap orang lain dari suatu subjek seakan-akan melihat suatu hal.⁵¹

⁵¹ *Analisis Penulis*

BAB V

ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. Analisis Perencanaan

5.1.1. Analisis Pemilihan Tapak

Dalam peraturan pemerintah Kota Yogyakarta sudah dijelaskan dan telah diatur tentang hal menetapkan pembagian wilayah yang terdapat dalam RTRW Kota Yogyakarta. Hal ini akan menjadi sebuah acuan dalam pemilihan lokasi tapak. Lokasi tapak ditentukan berdasarkan RTRW agar sesuai dan selaras dengan fungsi pembagian kawasan yang telah ditentukan oleh pemerintah. Rencana tata ruang kota dan RTRW kota Yogyakarta terdapat lokasi yang tentunya dapat dijadikan sebagai penentuan site dengan memperhatikan fungsi guna lahan dan pemanfaatan lahan.

Berdasarkan dari rencana pemilihan site sudah terpilih pada lokasi lahan yang memiliki potensi dikembangkan menjadi lokasi Museum Seni Lukis di Yogyakarta. Lokasi tersebut berada di Jalan Kenari yang termasuk dalam Kelurahan Muja-Muju, Kecamatan Umbulharjo. Site yang dipilih tersebut termasuk pada daerah dengan arah pengembangan edukasi, pariwisata, dan budaya menurut RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kota Yogyakarta Tahun 2010-2029 pasal 74, yaitu yang cocok menjadi sebuah fungsi museum, dimana museum merupakan fungsi yang mengandung nilai edukasi dan budaya.

Dari site yang terpilih tentu memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat menjadi poin dan perbandingan jika ditinjau dari beberapa aspek dalam memilih sebuah site Museum Seni Lukis di Yogyakarta. Setelah disinggung pada bab sebelumnya, data mengenai pemilihan site Museum Lukis di Yogyakarta akan dijelaskan lebih dalam pada halaman berikut ini.

1. Site Tapak Alternatif 1



Gambar 5.1. Dimensi Tapak Alternatif 1

Sumber : Dokumen penulis

Data Site :

- A. Lokasi : Jalan Kenari, Kelurahan Muja-Muju,
Kecamatan Umburharjo
Yogyakarta.
- B. Luas Tapak : 51.013,13 m²
- C. KDB : 80%
- D. KLB : 1,6
- E. GSB : Ruas Jalan Kenari sebesar 4-13-4.
- F. GSJ : 1,5 meter.
- G. TB : 16
- H. Kontur Tanah : Datar
- I. Jenis Kawasan : Kawasan Budidaya Penuh
(Ekonomi, Sosial, Budaya, Perumahan).
- J. Fungsi Kawasan : Permukiman
Perdagangan
Pendidikan
Perkantoran
Fasilitas Olahraga

⁵² Pusat Informasi Pengembangan Permukiman dan Bangunan, Provinsi DIY.

Analisis tapak menggunakan SWOT:

1) *Strenght* (kekuatan) :

1. Terletak pada area pengembangan ilmu pengetahuan yang memiliki hubungan positif museum yaitu sebagai fungsi sarana edukasi. Letaknya dekat dengan institusi pendidikan, contohnya Universitas Sarjanawiyata, SMAN 8 Yogyakarta, SMA Santo Thomas , SMP Muhammadiyah 8, Sma Pangudi Luhur 1 , dan SDN Lukman Hakim.
2. Site dengan ukuran yang luas dapat mendukung kegiatan akomodasi museum, dan bangunan bersifat ikonik.
3. Lokasi yang mudah dijangkau, serta terdapat jalan yang luas di area selatan dan barat.

2) *Weakness* (kelemahan) :

Site berada pada lingkungan yang dekat dengan permukiman warga sehingga desain dituntut tanggap oleh keadaan sekeliling lingkungan.

3) *Opportunity* (kesempatan) :

1. Site berada pada sekitar lingkungan institusi pendidikan, maka desain museum diharapkan dapat menghidupkan dan menarik banyaknya pelajar yang datang, atau sekedar hanya menjadi area berkumpul yang beredukasi.
2. Pada lokasi sekitar site belum ada sama sekali bangunan museum, sehingga menjadi kesempatan lebih agar nantinya museum dapat terbangun dan mampu menjadi ikon ataupun landmark di sekitar lokasi tersebut.

4) *Threat* (ancaman) :

-

5.1.2 Analisis Sistem Lingkungan

Pada analisis lingkungan perlu dikaji dan ditinjau dari faktor yang terkait oleh lingkungan sekitar yang akan dijadikan wadah obyek. Pada analisis ini terdapat dua bagian yaitu pada analisis konteks kultural serta analisis fisik. Analisis konteks kultural yaitu berisi tinjauan aspek budaya dan sejarah yang mengatur pembangunan obyek studi. Sedangkan pada konteks fisik yaitu tentang aspek karakteristik dan lingkungan yang terbangun, yaitu dari faktor kondisi geografis, kondisi klimatologis, dan aturan administrasi.

1. Analisis Konteks Kultural

Analisis konteks kultural adalah pengaruh sosial bagi perencanaan dan perancangan museum. Pengaruh sosial secara makro bisa terjadi dari masyarakat Kota Yogyakarta baik yang merupakan penduduk asli maupun pendatang. Penduduk asli Yogyakarta pasti sudah memiliki kebiasaan dan pedoman mengenai budaya Jawa yang masih bisa dilihat hingga kini. Sedangkan pada pendatang tentu akan berpengaruh membawa kebudayaan dari asalnya yang beraneka ragam memasuki kota Yogyakarta. Kedua kelompok sosial ini tentu akan menjadi pengguna atau pengunjung Museum Seni Lukis di Yogyakarta yang tentunya berpengaruh pada adanya museum.

Perencanaan rancangan pada Museum Seni Lukis ini diharapkan mampu diterima oleh semua kalangan yang memiliki latar belakang berbeda-beda. Tetapi pada dasarnya akan tetap tidak akan melupakan untuk mencantumkan sebuah filosofi langgam, dan budaya Jawa baik yang tersirat atau tersurat pada rancangan desainnya. Bangunan Museum Seni Lukis di Yogyakarta nantinya akan memiliki ciri khas bentuk fasad yang berbeda, lebih bersifat metafora dan kontras dengan lingkungan sekitarnya. Bentuk juga disesuaikan dengan jaman yang dapat diterima oleh umum hingga nantinya akan bisa menjadi sebuah landmark, atau langgam baru di kota Yogyakarta. Desain arsitektur metafora dalam bentuk Museum Seni Lukis di Yogyakarta akan memberikan makna tersendiri pada setiap orang yang melihatnya, tentu kaya dengan sarat dan makna yang dimiliki.

2. Analisis Konteks Fisikal

Dalam analisis konteks fisik ada beberapa hal yang diperhatikan yaitu baik dari segi kondisi geografis dan klimatologis, kondisi topografi, dan administrasi wilayah. Berikut adalah pembahasan dari masing-masing konteks tersebut:

A. Analisis Pengaruh Kondisi Geografis & Klimatologis

Kota Yogyakarta terletak pada $7^{\circ} 49' 26''$ - $7^{\circ} 15' 24''$ Lintang Selatan dan $110^{\circ} 24' 19''$ - $110^{\circ} 28' 53''$ Bujur Timur. Kota Yogyakarta sendiri terletak di bagian selatan dari Gunung Merapi. Hal ini menyebabkan kondisi tanah yang relatif subur. Kemiringan lahan pada Kota Yogyakarta relatif datar (antara 0 – 2%). Ketinggian tanah mencapai 100- 199 meter di atas permukaan laut. Secara geografis, terdapat 3 sungai yang melintas di wilayah Kota Yogyakarta, yaitu Sungai Gajah Wong (timur), Sungai Code (tengah), dan Sungai Winongo (barat).

Kota Yogyakarta memiliki iklim tropis sesuai dengan letak geografisnya yang berada di sekitar garis katulistiwa. Curah hujan rata – rata per tahun 31 adalah 2.012 mm. Suhu rata-rata di Kota Yogyakarta adalah 27.2°C dengan kelembaban rata-rata adalah 24,7%. Angin yang bertiup di wilayah Kota Yogyakarta adalah angin muson dan angin barat daya yang bersifat basa dan mendatangkan hujan di musim hujan. Pada musim kemarau, bertiup angin muson tenggara dengan sifat kering dengan kecepatan 5-16 knot/jam.

Daerah Istimewa Yogyakarta beriklim tropis yang dipengaruhi oleh musim kemarau dan musim hujan. Menurut catatan Badan Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika, Stasiun Geofisika Kelas I Yogyakarta, suhu udara rata-rata di Yogyakarta tahun 2012 menunjukkan angka $27,21^{\circ}\text{C}$ lebih tinggi dibandingkan rata-rata suhu udara pada tahun 2011 yang tercatat sebesar $25,96^{\circ}\text{C}$, dengan suhu minimum 21°C dan suhu maksimum $33,42^{\circ}\text{C}$. Curah hujan berkisar antara 38 mm – 409 mm dengan hari hujan per bulan antara 0 kali – 28 kali. Sedangkan kelembaban udara tercatat antara 53,42 persen – 98,33 persen, tekanan udara antara 1009,58 mb - 1.018,25 mb, dengan arah angin antara 060 derajat - 240 derajat dan kecepatan angin antara 0,0 knot sampai dengan 26,00 knot.

Karena hal tersebut maka perlu adanya sebuah penanganan tersendiri terhadap suhu yaitu dengan memperhatikan bukaan, mengelola vegetasi, pemanfaatan air, permainan shading bahkan penggunaan AC (*Air Conditioner*) pada ruang-ruang tertentu.

B. Analisis Pengaruh Topografi

Kondisi tanah Kota Yogyakarta cukup subur dan memungkinkan ditanami berbagai tanaman pertanian maupun perdagangan, disebabkan oleh letaknya yang berada didataran lereng gunung Merapi (*fluvia vulcanic foot plain*) yang garis besarnya mengandung tanah regosol atau tanah vulkanis muda. Sejalan dengan perkembangan Perkotaan dan Pemukiman yang pesat, lahan pertanian Kota setiap tahun mengalami penyusutan. Data tahun 1999 menunjukkan penyusutan 7,8% dari luas area Kota Yogyakarta (3.249,75) karena beralih fungsi, (lahan pekarangan).

Karena kondisi tanah di kota Yogyakarta yang bersifat tanah liat atau lempung dan relatif mengandung air, maka nantinya memungkinkan dalam pembangunan obyek bangunan museum bisa memanfaatkan air dari dalam tanah. Selain itu kondisi jenis tanah yang termasuk tanah regosol serta kambisol dimana sifat dari tanah ini memiliki karakter yang kuat sehingga memiliki daya dukung dalam memikirkan sistem pondasi yang nantinya akan dibuat. Sehingga pondasi dapat menggunakan struktu pondasi konvensional yaitu contohnya seperti pondasi *footplate*.

C. Analisis Pengaruh Administrasi Wilayah Kota Yogyakarta

Pada lokasi tapak tentunya memiliki berbagai aturan yang harus diikuti dalam arah pembangunan. Peraturan tersebut bersifat wajib dan administratif dengan teknik yang diatur oleh Peraturan Walikota Kota Yogyakarta. Menurut Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 53 Tahun 2017 tentang ketinggian bangunan di Yogyakarta adalah menurut Pasal 3, yakni :

- 1) Rencana ketinggian bangunan yang melebihi perencanaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (2), di luar Kawasan Lindung, harus mendapatkan rekomendasi dari:

- a. Walikota, untuk ketinggian bangunan sampai dengan 32 (tiga puluh dua) meter; atau
 - b. Walikota dan Komandan Lapangan Udara Adisutjipto, untuk ketinggian bangunan lebih dari 32 (tiga puluh dua) meter.
- 2) Ketinggian bangunan diberlakukan ketentuan pandangan bebas (*skyline*) dengan sudut 450 (empat puluh lima derajat) dari daerah/ruang milik jalan di seberangnya. Pasal 4, yakni :
- a. Dalam hal ketinggian bangunan mendapatkan rekomendasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (1), jumlah lantai menyesuaikan dengan standar teknis bangunan yang berlaku.

D. Analisis Pengaruh Administrasi Lokasi Site

Pada area site sudah ditentukan peraturan bahwa KDB sebesar 80% dari luas lahan, KDH sebesar minimal 10%, serta KLB sebesar 1,6 kali luas lahan, dengan GSB sebesar 13 meter pada sisi selatan site yaitu Jalan Kenari, dan ketinggian bangunan adalah 20 m. Perhitungan luas area site yang mampu diolah menjadi daerah terbangun adalah sebagai berikut:

- a. Luas Tapak : 14.630 m²
- b. KDB min 30% : 4.389 m²
- c. Luas Lahan Terbangun : 10.241 m²

Berdasarkan perhitungan di atas didapat maka lokasi tapak terpilih, sudah terhitung dan memberikan alokasi luas lahan terbangun sebesar 10.241 m² dan harus mampu menampung seluruh akomodasi ruang yang dibutuhkan oleh semua program kegiatan yang telah ditentukan.

5.1.3. Analisis Sistem Manusia

Analisis pada sistem manusia akan menjabarkan tentang analisis yang terkait dengan aspek dan faktor pelaku secara umum. Pada analisis sistem manusia akan mencakup pada analisis kebutuhan organik, analisis kegiatan, analisis kebutuhan sensorik yang mencakup persyaratan pencahayaan, kondisi suhu dan udara, kemudian analisis sosial yaitu meliputi struktur organisasi, sistem kegiatan, sistem pengelolaan, analisis kebutuhan spasial yang meliputi perencanaan jenis ruang, perabot ruangan, besaran ruang, analisis kebutuhan lokasional yang berhubungan dengan kegiatan, hubungan antar ruang, matriks pendekatan ruang, dan organisasi ruang.

1. Analisis Sasaran Pemakai

Kota Yogyakarta adalah salah satu kota yang memiliki tingkat kebudayaan yang kental dan seni yang tinggi. Kota Yogyakarta disebut sebagai kota seni maupun budaya yang kaya akan karya seni dan budayanya. Kemudian sebagai predikat Kota Pelajar membuat kota ini semakin mempunyai makna dan keistimewaan yang lebih. Banyak hal yang menunjang keberadaan dari kota Yogyakarta, mulai dari banyaknya figur seniman, adanya kegiatan kesenian, edukasi seni, hingga proses apresiasi seni. Dalam semua proses kegiatan tersebut tentunya terdapat banyak pihak yang terlibat. Pihak-pihak tersebut digolongkan menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Pencipta seni
2. Penyelenggara Seni
3. Pengunjung Seni atau Penikmat Seni/apresiasi.

Kegiatan yang ada pada Museum Seni Lukis di Yogyakarta harus mampu mewadahi pelaku yang ada, yaitu baik dari pencipta seni, penyelenggara seni, maupun pengunjung seni. Kemudian dari hal pokok yang diusung dari fungsi utama yaitu apresiasi, edukasi, dan rekreasi, museum juga dilengkapi oleh fasilitas pendukung atau penunjang contohnya seperti fungsi komersial, hal ini akan lebih menghidupkan keberadaan Museum Seni Lukis di Yogyakarta.

2. Analisis Apresiasi, Edukasi, dan Rekreasi

Museum Seni diwajibkan menjadi sebuah tempat yang memiliki unsur apresiasi, edukasi, dan rekreasi yang dapat diterima di semua kalangan. Menurut *The International Council Of Museum* atau ICOM. Unsur tersebut harus dimiliki, terintegrasi dan mendukung.



Gambar 5.2. Fungsi Museum

Sumber : Dokumen penulis

A. Analisis Apresiasi

1) Pengertian Apresiasi

Istilah apresiasi pada dasarnya berasal dari bahasa Inggris yaitu dari kata “*appreciation*” yang artinya penghargaan, penilaian, dan pengertian. Jika diartikan dari asal katanya, maka apresiasi merupakan aktivitas penilaian yang berupa penghargaan terhadap sesuatu hal yang berbau dengan dunia karya seni atau pun karya sastra. Apresiasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2016. Apresiasi merupakan sebuah kesadaran terhadap nilai seni dan budaya, serta merupakan penilaian maupun penghargaan terhadap suatu karya. Dalam hubungannya dengan seni, apresiasi merupakan sebuah poin penting yg harus dicapai agar para penikmat seni dapat menikmati dan menangkap suatu pesan dari karya seni yang disajikan.

⁵³ Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-apresiasi-menurut-pendapat-para-ahli/>

Menurut Albert R. Candler (1991:77), apresiasi merupakan kegiatan mengartikan serta menyadari sepenuhnya seluk beluk karya seni, serta menjadi sensitif mengenai gejala estetis dan artistik, sehingga dapat menikmati dan menilai karya tersebut secara semestinya. Dalam aktivitas mengapresiasi, seorang penghayat melaksanakan aktivitas pencarian pengalaman estetis, sehingga motivasi yang timbul adalah motivasi pengalaman estetis (berupa kepuasan kontemplatif dan intuitif).

2) Langkah Apresiasi

Langkah dalam merespon atau memberikan tanggapan terhadap suatu karya seni dapat dibedakan menjadi 2 (dua), yakni :

a) Subjektif

Yaitu menilai suatu karya seni berdasarkan pertimbangan sendiri, apakah benda atau karya tersebut bagus atau tidak, menarik atau tidak.

b) Objektif

Yaitu menilai suatu karya seni atas dasar kenyataan objek karya suatu seni.

c) Tahapan Proses Apresiasi

Tabel 5.1. Proses Apresiasi

Tahap	Proses	Deskripsi
1.	Mengamati	<p>Dalam kegiatan mengamati terdapat beberapa proses, yaitu sebagai berikut:</p> <p>1) Fisis, yaitu aktivitas yang dilakukan oleh mata untuk mengamati dan menerima rangsangan dari objek karya seni yang dilihatnya.</p> <p>2) Fisiologis, yaitu suatu proses dalam menyalurkan rangsangan yang diterima oleh indra melalui syaraf sampai ke otak.</p> <p>3) Psikologis, yaitu aktivitas jiwa dan indra rasa untuk memahami objek fisik secara</p>

		realita dari apa yang diamati sehingga si pengamat dapat memberikan tanggapan dan penggambaran terhadap objek pada saat mengamati karya seni.
2.	Menghayati	Dalam menghayati karya seni, si penghayat akan turut terlibat langsung secara aktif dan selektif terhadap karya yang dihayati. Si penghayat akan melakukan penyesuaian dan menerima nilai-nilai estetis yang terkandung di dalam karya seni tersebut. Menurut Theodor Lipps pengalaman estetis seperti itu disebut juga sikap empathy.
3.	Mengevaluasi	Kegiatan mengevaluasi adalah kegiatan melakukan penilaian terhadap karya seni sesuai dengan pedoman, kaidah, norma, dan etika yang berlaku. Dengan demikian, seorang apresiator atau kritikus dapat memilah mana karya seni yang dianggap baik dan mana karya seni yang dianggap kurang baik.
4.	Berapresiasi/Penilaian	Pada tahapan kegiatan ini seorang apresiator telah bergerak di mana hati dan perasaannya hanyut bersama-sama dengan nilai keindahan yang mempesona. Ia seperti berada dalam karya tersebut. Ia dapat merasakan sendiri apa yang dirasakan oleh si pembuatnya. Menurut Herbert Read dalam bukunya <i>The Meaning of Art</i> mengatakan bahwa sikap tersebut berarti

		seorang apresiator telah mencapai rasa simpati.
--	--	---

Sumber : <https://brainly.co.id/tugas/5037894>

4. Capaian Apresiasi

Apresiasi seni dapat tercapai jika adanya sarana yang dapat mendukung suatu karya untuk mengapresiasi seni tersebut. Berikut ini adalah sarana yang diterapkan untuk dapat mencapai apresiasi seni:

Tabel 5.2. Analisis Sarana Apresiasi

SARANA APRESIASI	
<i>Item</i>	Deskripsi
Indoor Exhibition	Pameran seni yang diadakan berada di dalam bangunan Museum Seni Lukis.
Outdoor Exhibition	Terdapat beberapa kegiatan yang diadakan di luar bangunan Museum Seni Lukis.
Permanent Exhibition	Pameran dilakukan secara tetap atau permanen yaitu berada di dalam bangunan Museum Seni Lukis.
Temporary Exhibition	Pameran bersifat temporer, atau tidak tetap, biasanya pada event tertentu.
Student Exhibition	Peserta kelas seni museum untuk dapat memamerkan karya-karya agar dapat diapresiasi oleh pengunjung museum.
Workshop Exhibition	Pameran seni lukis bagi para peserta berada di workshop seni agar untuk dapat memamerkan karya-karya agar dapat diapresiasi oleh pengunjung museum.
Amphitheatre	Sebuah area pertunjukan untuk mengapresiasi pertunjukan film mengenai seni lukis.

Sumber : Analisis penulis

B. Analisis Edukasi

1) Pengertian Edukasi

Edukasi menurut (KBBI) edu-ka-si /édukasi/ *n* (perihal) pendidikan. Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan, dan mendidik agar memiliki akhlak yang mulia. Edukasi lebih dikenal dengan kata pendidikan.

2) Capaian Edukasi

Tabel 5.3. Analisis Sarana Edukasi

SARANA EDUKASI	
Item	Deskripsi
<i>Art Class</i> 1. <i>Painting Class</i>	Merupakan sarana berupa kelas seni yang akan dididik oleh seorang seniman seni lukis. Kelas seni ini, nantinya akan mendapatkan sebuah sertifikat serta ijazah yang diakui oleh Institusi Pendidikan Nasional.
<i>Study Area</i>	Merupakan sebuah area difungsikan sebagai tempat belajar dan melakukan diskusi yang dapat digunakan oleh pengunjung. Hal ini diperhatikan karena diharapkan mampu menarik semangat belajar masyarakat.
<i>Library</i>	Sebuah perpustakaan yang khusus menyediakan tentang pengetahuan akan seni lukis.
Seminar	Adalah tempat dimana dapat melakukan kegiatan seminar yang dilakukan oleh para seniman dan pelaku kegiatan seni ataupun pelajar dan diharapkan mampu memberikan

	wawasan khususnya dalam bidang seni lukis.
Ruang Komunitas	Sebagai area dimana para seniman dan pelaku seni ataupun pelajar dapat saling bertukar pendapat dan berkomunikasi.
<i>Workshop</i>	Tempat dimana dilakukan pameran yang bersifat sementara, berkala harian, untuk memamerkan karya seni lukis yang bersifat lama, maupun baru.

Sumber : Analisis penulis

C. Analisis Rekreasi

1) Pengertian Rekreasi

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu "*creature*" yang berarti mencipta, lalu diberi awalan "*re*" yang sehingga berarti "pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta". Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan diwaktu senggang (*leisuretime*). Leisure berasal dari kata "*licere*" (latin) yang berarti diperkenankan menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali. Jadi rekreasi adalah "aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang (lapang) yang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya rekreasi (baik secara individual maupun secara kelompok) yang hilang akibat aktivitas rutin sehari-hari dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda dan dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin manusia".

⁵⁴<http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2016/02/pengertian-rekreasi-dan-tujuan-rekreasi.html#>

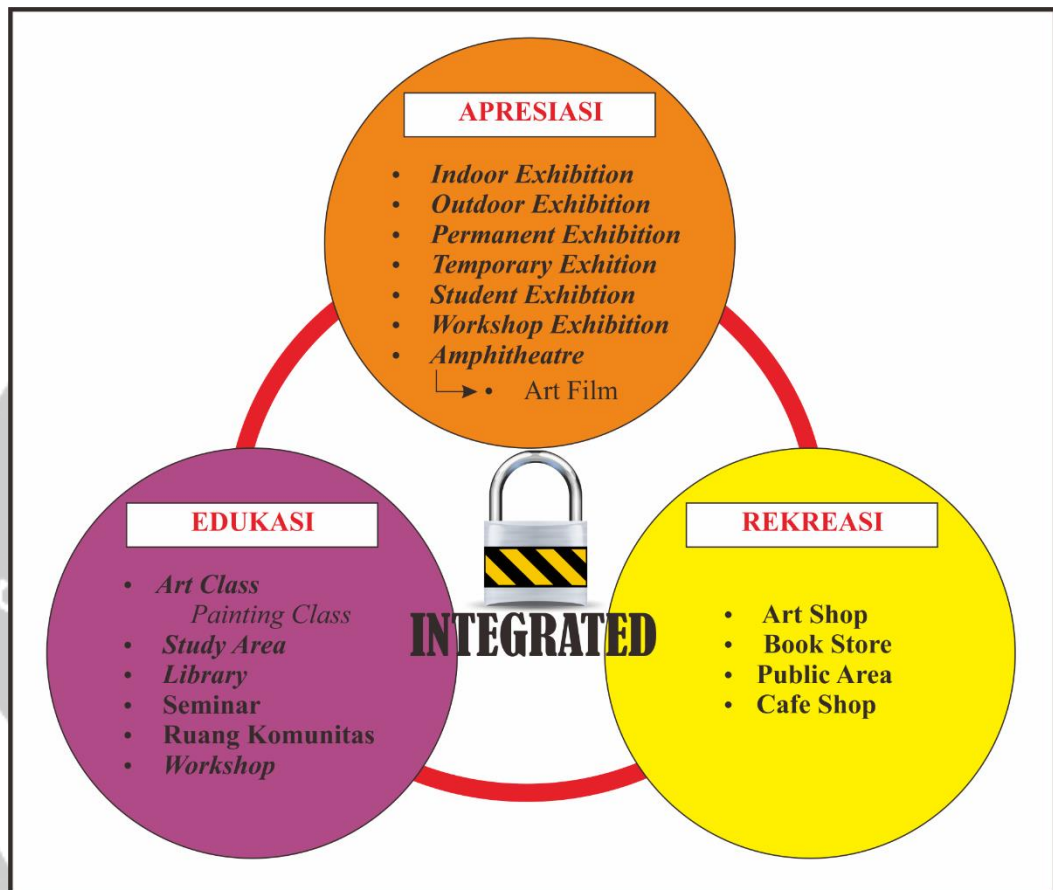
2) Capaian Rekreasi

Tabel 5.4. Analisis Sarana Rekreasi

Sarana Rekreasi	
Item	Deskripsi
<i>Art Shop</i>	Merupakan area yang berfungsi sebagai area transaksi karya seni, dari hasil karya seni seniman maupun peserta seni lukis.
<i>Book Store</i>	Merupakan area yang berfungsi sebagai tempat menjual buku tentang seni lukis.
<i>Public Area</i>	Merupakan area yang bersifat publik, sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi, dapat berupa plaza atau <i>public area</i> .
<i>Cafe Shop</i>	Merupakan area tempat makan dan minum para pengunjung museum seni lukis.

Sumber : Analisis penulis

Dari penjabaran sebelumnya yaitu dari aspek sarana apresiasi, edukasi dan rekreasi maka diperoleh temuan ataupun kombinasi hubungan antar ke 3 aspek tersebut, yaitu:



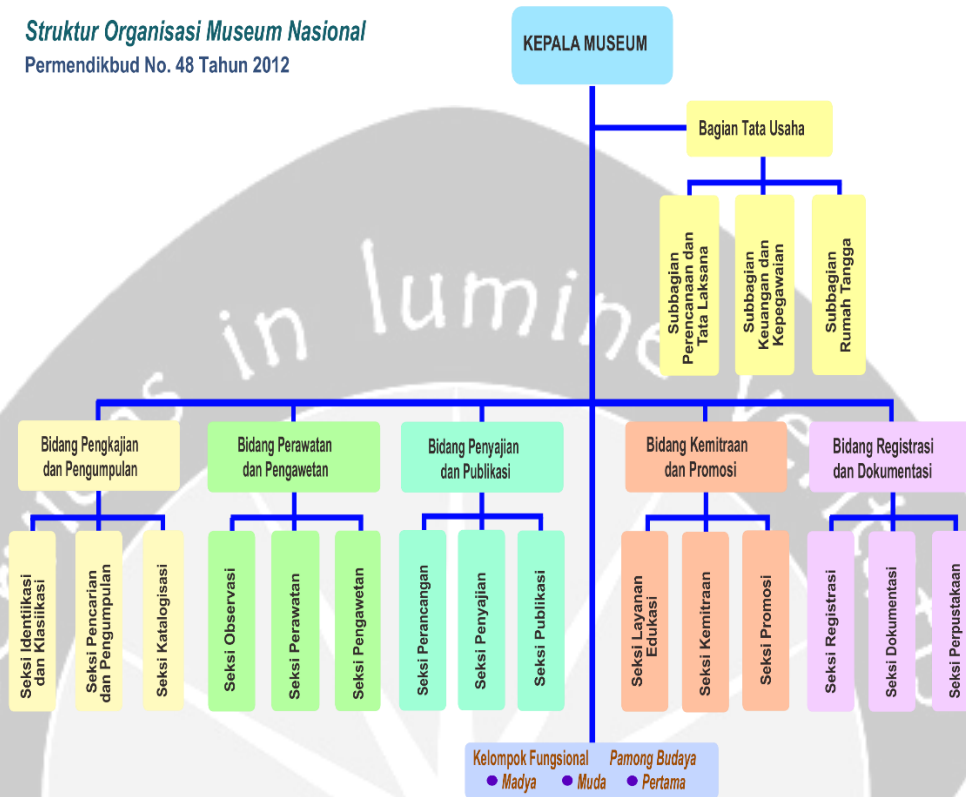
Gambar 5.3. Penjabaran 3 Fungsi Museum

Sumber : Dokumen penulis

5.1.4. Analisis Pelaku dan Kegiatan

Berikut merupakan struktur organisasi Museum Seni Lukis, yakni;

Struktur Organisasi Museum Nasional
Permendikbud No. 48 Tahun 2012



Gambar 5.4. Struktur Organisasi Museum Seni Lukis
Sumber : Permendikbud No.48, 2012.

1. Identifikasi Pelaku dan Kegiatan

Tabel 5.5. Identifikasi Pelaku dan Kegiatan

No	Kelompok Kegiatan	Sub Kelompok	Pelaku
Pengelola Utama			
1	Pengelola	Direktorial	Direktur Utama
			Wakil Direktur
Tata Usaha			
1	Tata Usaha	Sekretariat	Staf Sekretariat
		Administrasi	Staf Administrasi
2	Keuangan	Bendahara	Staf Bendahara
Eksibisi			
1	Pameran	Manajemen	Organisator

			Registrar
		Kuratorial	Kepala Kurator
			Kurator
		Dekorasi	Preparator
			Dekorator
2	Pertunjukan	Teknis Film	Operator Film
Konservasi			
1	Konservasi	Konservasi Penelitian	Konservator
			Restorator
			Pelajar
2	Publikasi	Redaksi	Redaktur
			Publikator
Edukasi			
1	Kelas	Pendidikan Lukis	Pengajar
			Seniman
			Pelajar/murid
			Publik (lokakarya, seminar, <i>workshop</i>)
2	Perpustakaan	Pustakawan	Pengadaan
			Pengelolaan
Komersial			
1	Pelelangan	Pelelangan	Organisator Pelelangan
2	<i>Art Shop</i>	Penjualan	Staf <i>Art Shop</i>
3	<i>Book Store</i>	Penjualan	Staf <i>Book Store</i>
4	Cafeteria	Penjualan	Staf Cafeteria
Service			
1	<i>Security</i>	Inventaris	Satpam
2	Kebersihan	Inventaris	<i>Office Boy</i> (OB)
			<i>Cleaning Service</i> (CS)
3	Lansekap	Inventaris	<i>Gardener</i> (Tukang kebun)
4	Parkir	Inventaris	Tukang Parkir

5	ME (<i>Mechanical Engineering</i>)	Inventaris	Petugas ME (<i>Mechanical Engineering</i>)
Humas dan Publikasi			
1	Promosi	Publikasi	<i>Public Relation</i>
			Event dan Promotor
			<i>Leasing</i>
			<i>Visual Design</i>
2	Komunitas	Humas	Komunitas Seni Lukis
Pengunjung			

Sumber : Analisis penulis

2. Identifikasi Kegiatan Berdasarkan Jenis Divisi Pekerjaan

Tabel 5.6. Identifikasi Kegiatan Berdasarkan Jenis Divisi Pekerjaan

No	Divisi Pekerjaan	Kegiatan
1	Pengelola Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengontrol seluruh pekerjaan dan pelaku pekerjaan. 2. Kegiatan Direktorial. 3. Mengevaluasi pekerjaan
2	Tata Usaha	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengurus administrasi museum. 2. Mengatur kegiatan tata usaha. 3. Mengarsip dan memantau serta mengatur seluruh aktivitas museum.
3	Eksibisi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kegiatan mengenalkan seni lukis berhubungan dengan pameran.
4	Konservasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari barang koleksi yang akan dipamerkan. 2. Merawat hasil karya seni sehingga menjaga tingkat keaslian barang tersebut..
5	Edukasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembelajaran tentang seni lukis.

		2. Mengadakan seminar, loka karya, dan diskusi karya.
6	Komersial	1. Mengurus penjualan karya seni lukis, dan pelelangan. 2. Melakukan kegiatan jual-beli baik karya seni, makanan, minuman, dan faktor pendukung lainnya.
7	Service	1. Menjaga keamanan museum. 2. Merawat dan menjaga kebersihan Museum.
8	Publikasi dan Humas	1. Melakukan kegiatan promosi. 2. Menjalin kerjasama terhadap pihak lain. 3. Mengadakan sebuah event tertentu. 4. Membangun komunitas seni.
9	Pengunjung	1. Menikmati seni lukis dan dialog seni. 2. Melakukan kegiatan seni lukis seperti pelatihan. 3. Melakukan kegiatan transaksi baik karya seni, ataupun bentuk transaksi lainnya.

Sumber : Analisis penulis

3. Identifikasi Kegiatan Pameran Seni Lukis

Tabel 5.7. Identifikasi Kegiatan Pameran Seni Lukis

No	Kategori	Muatan
1	Seni 2 dimesional (karya seni lukis)	Pameran karya seni lukis
2	Seni Digital	Pertunjukan <i>Art Video</i> , tentang seni lukis.

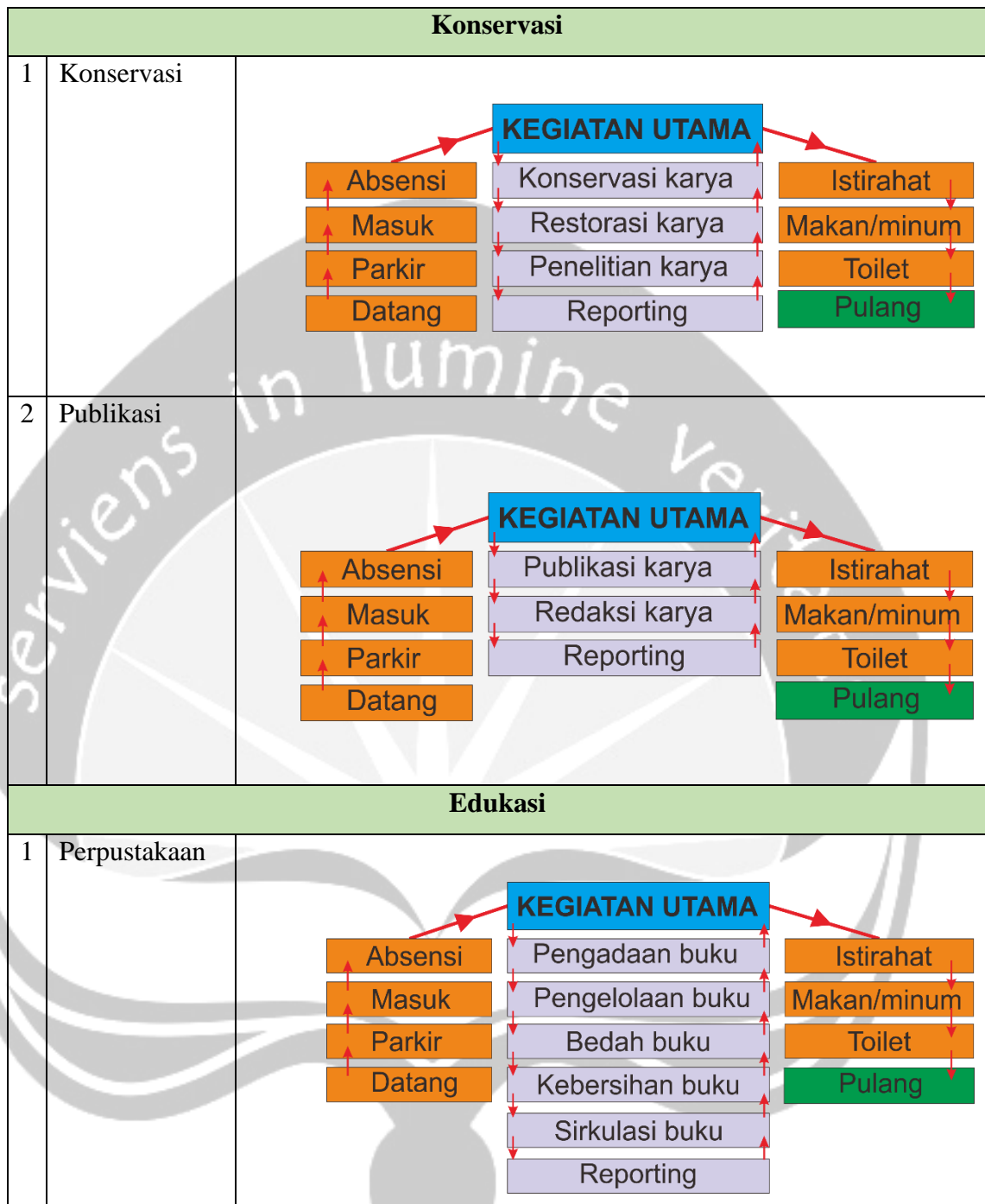
Sumber : Analisis penulis

4. Identifikasi Alur Kegiatan Pelaku

Tabel 5.8. Identifikasi Alur Kegiatan Pelaku

Sub Divisi		Alur Kegiatan
Divisi Pengelola Utama		
1	Pengelola	<pre> graph TD KEGIATAN_UTAMA[KEGIATAN UTAMA] KEGIATAN_UTAMA --> Mengontrol[Mengontrol kegiatan] Mengontrol --> Mengolah[Mengolah data] Mengolah --> Mereport[Mereport/ reporting] Mereport --> Melayani[Melayani pengunjung] Melayani --> Rapat[Rapat] Rapat --> KEGIATAN_UTAMA Absensi[Absensi] Masuk[Masuk] Parkir[Parkir] Datang[Datang] Absensi --> Masuk Masuk --> Parkir Parkir --> Datang Istirahat[Istirahat] Makan_minum[Makan/minum] Toilet[Toilet] Pulang[Pulang] Istirahat --> Makan_minum Makan_minum --> Toilet Toilet --> Pulang KEGIATAN_UTAMA --> Absensi KEGIATAN_UTAMA --> Istirahat </pre>
Tata Usaha Museum		
1	Tata Usaha	<pre> graph TD KEGIATAN_UTAMA[KEGIATAN UTAMA] KEGIATAN_UTAMA --> Surat_menyurat[Surat menyurat] Surat_menyurat --> Dokumentasi[Dokumentasi] Dokumentasi --> Membuat_laporan[Membuat laporan] Membuat_laporan --> Reporting[Reporting] Reporting --> Mengarsip[Mengarsip] Mengarsip --> KEGIATAN_UTAMA Absensi[Absensi] Masuk[Masuk] Parkir[Parkir] Datang[Datang] Absensi --> Masuk Masuk --> Parkir Parkir --> Datang Istirahat[Istirahat] Makan_minum[Makan/minum] Toilet[Toilet] Pulang[Pulang] Istirahat --> Makan_minum Makan_minum --> Toilet Toilet --> Pulang KEGIATAN_UTAMA --> Absensi KEGIATAN_UTAMA --> Istirahat </pre>

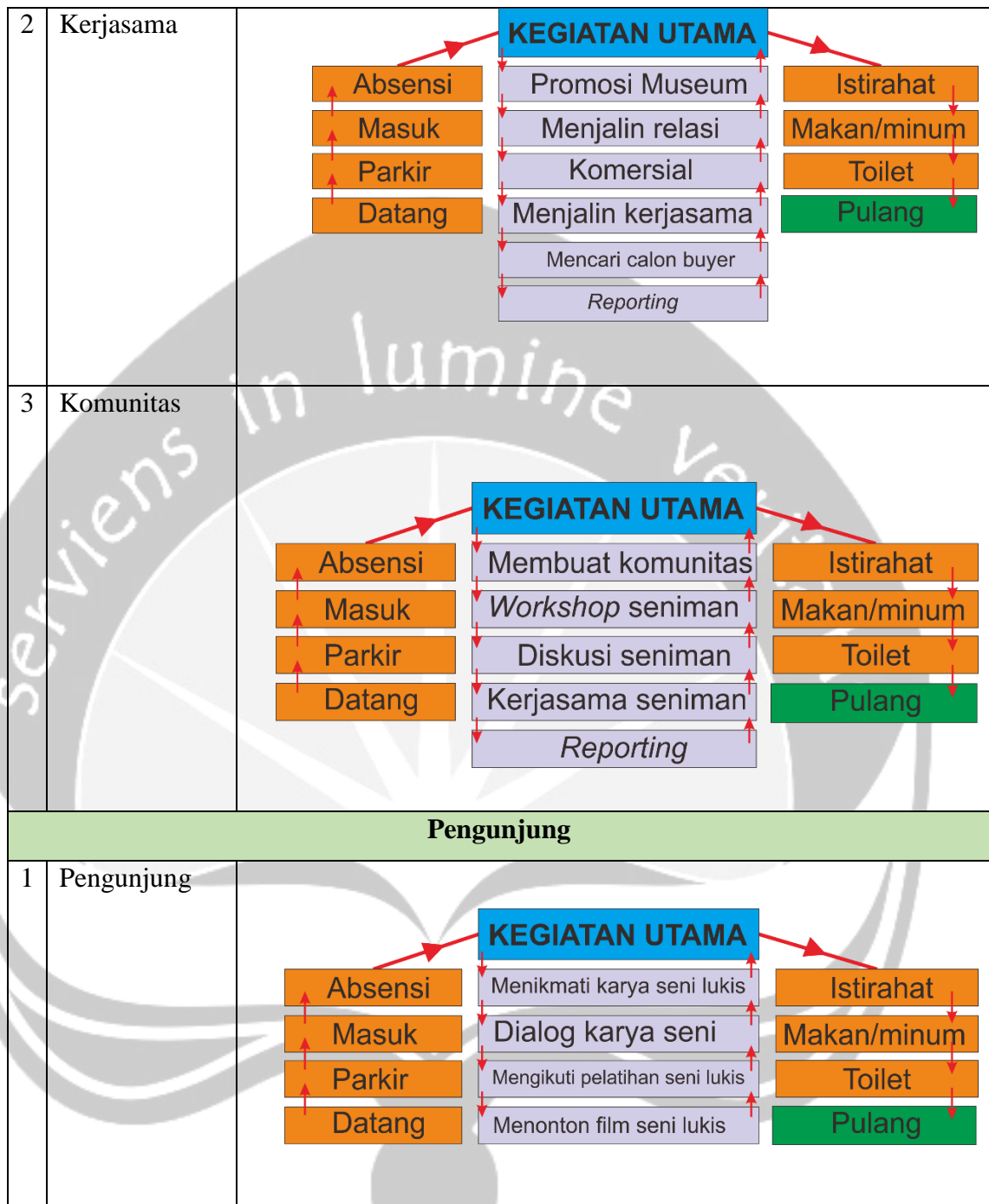
2	Keuangan	<p>KEGIATAN UTAMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Kontrol keuangan Facility Control Financial Control Reporting Arsip data keuangan <p>Absensi, Masuk, Parkir, Datang</p> <p>Istirahat, Makan/minum, Toilet, Pulang</p>
Eksibisi		
1	Pameran	<p>KEGIATAN UTAMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengatur pameran Dekorasi pameran Akurasi biaya Organisasi pameran Rapat Reporting <p>Absensi, Masuk, Parkir, Datang</p> <p>Istirahat, Makan/minum, Toilet, Pulang</p>
2	Pertunjukan Film	<p>KEGIATAN UTAMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan Film Reporting Mengatur Mixer Melayani penonton <p>Absensi, Masuk, Parkir, Datang</p> <p>Istirahat, Makan/minum, Toilet, Pulang</p>



2	Kelas Lukis	
Komersial		
1	Art Shop	
2	Book Store	
3	Cafetaria	

4	Pelelangan	
<i>Service</i>		
1	Kebersihan	
2	Keamanan	

3	Lansekap	<pre> graph TD K[U:KEGIATAN UTAMA] L[Absensi] --> K M[Masuk] --> K P[Parkir] --> K D[Datang] --> K K --> I[Istirahat] K --> MM[Makan/minum] K --> T[Toilet] K --> Pu[Pulang] K --> M1[Merawat peralatan kebersihan] M1 --> M2[Merawat ruang hijau] M2 --> M3[Kontrol taman] M3 --> M4[Membuat laporan taman] M4 --> R[Reporting] </pre>
4	Parkir	<pre> graph TD K[U:KEGIATAN UTAMA] L[Absensi] --> K M[Masuk] --> K P[Parkir] --> K D[Datang] --> K K --> I[Istirahat] K --> MM[Makan/minum] K --> T[Toilet] K --> Pu[Pulang] K --> M1[Menjaga keamanan parkir] M1 --> M2[Mengatur parkir] M2 --> M3[Transaksi parkir] M3 --> M4[Membuat laporan parkir] M4 --> R[Reporting] </pre>
5	Mechanical Engineering	<pre> graph TD K[U:KEGIATAN UTAMA] L[Absensi] --> K M[Masuk] --> K P[Parkir] --> K D[Datang] --> K K --> I[Istirahat] K --> MM[Makan/minum] K --> T[Toilet] K --> Pu[Pulang] K --> M1[Checking mechanica performance] M1 --> M2[Service maintenance] M2 --> M3[Regular meintenance] M3 --> M4[Replacement] M4 --> R[Reporting] </pre>
Publikasi dan Humas		
1	Relasi Publik	<pre> graph TD K[U:KEGIATAN UTAMA] L[Absensi] --> K M[Masuk] --> K P[Parkir] --> K D[Datang] --> K K --> I[Istirahat] K --> MM[Makan/minum] K --> T[Toilet] K --> Pu[Pulang] K --> M1[Promosi Museum] M1 --> M2[Ticketing museum] M2 --> M3[Informasi pengunjung] M3 --> R[Reporting] </pre>



Sumber : Analisis penulis

5.1.5. Analisis Kebutuhan Ruang

Berikut merupakan analisis kebutuhan ruang Museum Seni Lukis, yakni:

Tabel 5.9. Tabel Kebutuhan Ruang

No	Sub Divisi	Pelaku Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengelola Utama			
1	Direktorial	<ul style="list-style-type: none">- Direktur- Wakil Direktur	<ul style="list-style-type: none">- Ruang Direktur- Ruang Wakil Direktur- Ruang Tamu- Ruang Rapat- Lavatory
Tata Usaha Museum			
1	Sekretariat	<ul style="list-style-type: none">- Sekretaris	<ul style="list-style-type: none">- Ruang Sekretaris- Ruang Arsip
	Administrasi	<ul style="list-style-type: none">- Staff Administrasi	<ul style="list-style-type: none">- Ruang Administrasi
2	Bendahara	<ul style="list-style-type: none">- Staf Bendahara	<ul style="list-style-type: none">- Ruang Bendahara
Bersama			<ul style="list-style-type: none">- Pantry dan Ruang Istirahat- Ruang Loker- Lavatory
Eksibisi			
1	Manajemen Pameran	<ul style="list-style-type: none">- Organisator- Registrator	<ul style="list-style-type: none">- Ruang Organisator- Ruang Registrator- Ruang Terima Karya Seni- Ruang Koleksi
	Kuratorial Pameran	<ul style="list-style-type: none">- Kepala Kurator- Kurator- Seniman	<ul style="list-style-type: none">- Ruang Kepala Kurator- Ruang Kurator- Ruang Diskusi dan Kurasi- Ruang Tamu- Ruang Seniman
	Teknis Pameran	<ul style="list-style-type: none">- Operator	<ul style="list-style-type: none">- Ruang Operator- Gudang
	Dekorasi Pameran	<ul style="list-style-type: none">- Dekorator- Preparator	<ul style="list-style-type: none">- Ruang Dekorator- Ruang Preparator- Gudang

2	Teknis Pertunjukan Film	- Operator film	- Ruang Pertunjukan Film - Ruang Operator Film - Gudang - Ruang kontrol - Ruang teknisi - Lavatory
Konservasi			
1	Konservasi	- Konservator - Restorator - Pelajar	- Ruang Staf Koservasi - Studio Konservasi - Loker - Gudang - Ruang Karya Arsip
2	Redaksi	- Redaktur - Publikator	- Ruang Redaksi - Ruang Cetak
Edukasi			
1	Pendidikan Seni Lukis	- Siswa/murid - Seniman - Pendidik - Publik	- Ruang Pendidik dan Seniman - Kelas
2	Perpustakaan	- Pengelolaan - Pengadaan - Sirkulasi - Referensi	- Ruang Pengelola Perpustakaan - Ruang Pengadaan - Ruang Sirkulasi - Ruang Referensi
Bersama			- Ruang Loker - Pantry dan Ruang Istirahat - Lavatory - Ruang diskusi/rapat
Komersial			
1	Penjualan Art	- Staf <i>Art Shop</i>	- Ruang Penjualan/ <i>Art Shop</i>
2	Penjualan Buku Seni	- Staf <i>Book Store</i>	- Ruang Penjualan/ <i>Book Store</i>
3	Penjualan Makan/Minum	- Staf Cafetaria	- Ruang Cafetaria

4	Pelelangan Karya Seni Lukis	- Staf Organisator Pelelangan	- Ruang Lelang - Ruang Organisator
Bersama			- Ruang Loker - Pantry - Lavatory - Ruang Rapat
Service			
1	Kebersihan	- <i>Office Boy</i> (OB) - <i>Cleaning Service</i> (CS)	- Gudang
2	Keamanan	- Satpam	- Pos Satpam - Ruang CCTV
3	Perawatan Taman	- <i>Gardener</i>	- Gudang
4	Parkir	- Petugas Parkir	- Ruang Pos Parkir
5	<i>Mechanical Engineering</i>	- Petugas ME	- Ruang Genset - Ruang Elektrikal - Ruang Panel - Ruang Tandon Air - Ruang Lift
Bersama			- Lavatory - Ruang Loker - Pantry
Publikasi dan Humas			
1	Publikasi	- <i>Staf Leasing</i>	- Ruang <i>Leasing</i>
2	Publikasi	- <i>Staf Visual</i>	- Ruang Visual
3	Promosi	- <i>Staf Event</i> - <i>Staf Promotion</i>	- Ruang Event dan Promosi
4	Kerjasama	- <i>Staf Public Relation</i>	- Ruang <i>Public Relation</i>
5	Komunitas	- Komunitas Seni	- Ruang Komunitas Seni
Pengunjung			
1	Publik		- <i>Lobby</i> - <i>Atrium</i> - <i>Plaza</i> - <i>Courtyard</i> - Taman - ATM Center - <i>Lavatory</i>

		- Resepsionis
Sirkulasi		
1	Publik	<ul style="list-style-type: none"> - Tangga - Ruang Lift - Ruang Sirkulasi Darurat
Fasilitas		
1	<ul style="list-style-type: none"> - Karyawan - Publik 	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir Karyawan - Parkir Publik

Sumber : Analisis penulis

5.1.6. Analisis Besaran Ruang

Berikut merupakan analisis besaran ruang pada Museum Seni Lukis di Yogyakarta, yakni:

	Kebutuhan Ruang	Sumber	Kapasitas (orang)	Sirkulasi	Perhitungan	Jumlah Unit	Luas Total (m ²)
Pengelola Utama							
1	Ruang Direktur	NAD	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
2	Ruang Wakil Direktur	NAD	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
3	Lavatory	AP	2	30%	$2 \times (2 \text{ m}^2 \times 2 \text{ m}^2) \times 30\% = 10,4 \text{ m}^2$	1	10,4 m ²
4	Ruang Tamu	AP	1	30%	$(1 \times 12 \text{ m}^2) \times 30\% = 15,6 \text{ m}^2$	1	15,6 m ²
Total							50,7 m²
Tata Usaha Museum							
1	Ruang Sekretariat	NAD	2	30%	$(2 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 24,7 \text{ m}^2$	1	24,7 m ²
2	Ruang Arsip	NAD	5	30%	$(5 \times 9 \text{ m}^2) \times 30\% = 58,5 \text{ m}^2$	1	58,5 m ²
3	Ruang Admin Museum	NAD	3	30%	$(3 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 37,05 \text{ m}^2$	1	37,05 m ²
4	Ruang Bendahara	NAD	2	30%	$(2 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 24,70 \text{ m}^2$	1	24,70 m ²
5	Pantry	NAD	3	30%	$(3 \times 20 \text{ m}^2) \times 30\% = 78 \text{ m}^2$	1	78 m ²
6	Ruang Istirahat	NAD	15	30%	$(15 \times 1,4 \text{ m}^2) \times 30\% = 27,3 \text{ m}^2$		27,3 m ²
7	Ruang Loker	AP	15	80%	$(3 \text{ m} \times 4 \text{ m}) \times 40\% = 16,8 \text{ m}^2$	1	16,8 m ²
8	Lavatory	AP	5	-	$5 \times (2 \text{ m} \times 2 \text{ m}) \times 30\% = 26 \text{ m}^2$	1	26 m ²
Total							293,05 m²
Eksibisi							
1	Ruang Organisator	NAD	3	30%	$(3 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 37,50 \text{ m}^2$	1	37,50 m ²

Tabel 5.11. Besaran Ruang

2	Ruang Registrasi	AP	2	30%	$(2 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 24,7 \text{ m}^2$	1	24,7 m ²
3	Ruang Terima Karya Seni	AP	3	30%	$(3 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 37,50 \text{ m}^2$	1	37,50 m ²
4	Ruang Koleksi	AP	2	30%	$(2 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 24,7 \text{ m}^2$	1	24,7 m ²
5	Ruang Kepala Kurator	NAD	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
6	Ruang Kurator	NAD	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
7	Ruang Diskusi dan Kurasi	AP	15	40%	$(15 \times 1,4 \text{ m}^2) \times 30\% = 27,3 \text{ m}^2$	1	27,3 m ²
8	Ruang Tamu	AP	4	30%	$(4 \text{ m}^2 \times 3 \text{ m}^2) \times 30\% = 15,6 \text{ m}^2$	1	15,6 m ²
9	Ruang Seniman	AP	10	30%	$(10 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 123,50 \text{ m}^2$	1	123,50 m ²
10	Ruang Dekorator	AP	2	30%	$(2 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 24,7 \text{ m}^2$	1	24,7 m ²
11	Ruang Preparator	AP	2	30%	$(2 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 24,7 \text{ m}^2$	1	24,7 m ²
12	Ruang Gudang	NAD	-	100%	$(4 \times 4) = 16 \text{ m}^2$	2	32 m ²
13	Ruang Pertunjukkan Film	NAD	50	20%	$(50 \times 1 \text{ m}^2) \times 20\% = 60 \text{ m}^2$	1	60 m ²
12	Ruang Operator Film	AP	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
13	Ruang Kontrol	AP	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
14	Ruang Teknisi	AP	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
15	Lavatory	AP	5	30%	$5 \times (2 \text{ m} \times 2 \text{ m}) \times 30\% = 26 \text{ m}^2$	2	52 m ²
Total							545,95 m²

Sumber : Analisis Penulis

Konservasi							
1	Ruang Staff Konservasi <ul style="list-style-type: none"> Ruang Seksi Identifikasi dan Klasifikasi Ruang Seksi Pencarian dan Pengumpulan Ruang Seksi Katalogisasi 	AP	15	30%	<ul style="list-style-type: none"> Seksi Identifikasi dan Klasifikasi (5) orang Seksi Pencarian dan Pengumpulan (5) orang Seksi Katalogisasi (5) orang $(15 \times 9 \text{ m}^2) \times 30\% = 175,5 \text{ m}^2$	1	175,5 m ²
2	Studio Konservasi	AP	15	40%	$(15 \times 2 \text{ m}^2) \times 40\% = 42 \text{ m}^2$	1	42 m ²
3	Ruang Loker	NAD	8	30%	$(3 \text{ m} \times 4 \text{ m}) \times 40\% = 16,8 \text{ m}^2$	1	16,8 m ²
4	Gudang	NAD	-	100%	$(4 \times 4) = 16 \text{ m}^2$	2	32 m ²
5	Ruang Karya Arsip	AP	5	30%	$(5 \text{ m}^2 \times 4 \text{ m}^2) \times 30\% = 26 \text{ m}^2$	1	26 m ²
6	Ruang Redaksi	AP	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
7	Ruang Cetak	AP	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
Total							317 m²

Edukasi							
1	Ruang Pendidik	AP	5	30%	$(5 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 61,75 \text{ m}^2$	1	61,75 m ²
2	Ruang Kelas	AP	30	30%	$(30 \times 1,4 \text{ m}^2) \times 30\% = 54,6 \text{ m}^2$	2	109,2 m ²
3	Ruang Pengelola Perpustakaan	AP	5	30%	$(5 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 61,75 \text{ m}^2$	1	61,75 m ²
4	Ruang Pengadaan	AP	50	40%	$(40 \times 1,4 \text{ m}^2) \times 40\% = 72,8 \text{ m}^2$	1	72,8 m ²
5	Ruang Referensi	AP	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
6	Ruang Loker	AP	50	30%	$(5 \text{ m} \times 4 \text{ m}) \times 40\% = 28 \text{ m}^2$	1	28 m ²
7	Ruang Diskusi	NAD	10	40%	$(10 \times 1,4 \text{ m}^2) \times 40\% = 19,6 \text{ m}^2$	1	19,6 m ²
8	Lavatory	AP	5	30%	$5 \times (2 \text{ m} \times 2 \text{ m}) \times 30\% = 26 \text{ m}^2$	2	52 m ²
9	Pantry dan Istirahat	NAD	6	30%	$(4 \text{ m} \times 3 \text{ m} = 12 \text{ m}^2) \times 30\% = 15,6 \text{ m}^2$	1	15,6 m ²
Total							433,05 m²
Komersial							
1	Ruang Penjual <i>Art Shop</i>	AP	210	50%	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Pengelola = 9,5 m² • Ruang Karyawan = 12 m² • Gudang Stock Barang = 18 m² • Lavatory = $(5 \times 2 \text{ m} \times 2 \text{ m}) = 26 \text{ m}^2$ • Area Display = 300 m² Total = 365 m² • <i>Flow Area</i> = 50% = 182,75 m² 	1	548,25 m ²

					Total semua = $365 + 182,75 = 548,25$ m ²		
2	Ruang <i>Bookstore</i>	AP	210	30%	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Pengelola = 9,5 m² • Ruang Karyawan = 12 m² • Gudang Stock Barang = 18 m² • Lavatory = (5 x 2m x 2m) = 26 m² • Area Display = 300 m² <p>Total = 365 m²</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Flow Area</i> = 50% = 182,75 m² <p>Total semua = $365 + 182,75 = 548,25$ m²</p>	1	548,25 m ²
3	Ruang Cafe	AP	210	30%	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Pengelola = 8,5 m² • Ruang Karyawan = 12 m² • Gudang = 18 m² • Lavatory = (5 x 2m x 2m) = 26 m² • Area Makan = 300 m² • Pantry = 24 m² <p>Total = 388,5 m²</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Flow Area</i> = 30% = 116,55 m² 	1	505,5 m ²

					Total semua = 388,5 + 116,55 = 505,5 m ²		
4	Ruang Lelang	AP	1	30%	(1 x 9,5 m ²) x 30% = 12,35 m ²	1	12,35 m ²
5	Ruang Organisator	AP	1	30%	(1 x 9,5 m ²) x 30% = 12,35 m ²	1	12,35 m ²
6	Ruang Loker	AP	8	30%	(3 m x 4 m) x 40% = 16,8 m ²	1	16,8 m ²
7	Ruang Pantry	NAD	5	30%	(4 m x 3 m = 12 m ²) x 30% = 15,6 m ²	1	15,6 m ²
8	Lavatori	AP	5	30%	5 x (2 m x 2 m) x 30% = 26 m ²	2	52 m ²
9	Ruang Rapat	NAD	10	40%	(10 x 1,4 m ²) x 40% = 19,6 m ²	1	19,6 m ²
Total							1730,7 m²
Service							
1	Gudang	NAD	-	100%	(6 m x 8 m) = 48 m ²	1	48 m ²
2	Pos Satpam	NAD	3	20%	(3 x 6,25 m ²) x 20% = 22,5 m ²	1	22,5 m ²
3	Ruang CCTV	NAD	2	20%	(2 x 6 m ²) x 20% = 14,4 m ²	1	14,4 m ²
4	Pos Parkir	NAD	3	20%	(3 x 1,5 m ²) x 20% = 5,4 m ²	1	5,4 m ²
5	Ruang Genset	UB	4	15%	(4 x 15 m ²) x 15% = 69 m ²	1	69 m ²
6	Ruang Elektrikal	UB	4	15%	(4 x 12 m ²) x 15% = 55,2 m ²	1	55,2 m ²
7	Ruang Panel	UB	4	15%	(4 x 12 m ²) x 15% = 55,2 m ²	1	55,2 m ²
8	Ruang Tandon Air	UB	1	15%	(1 x 4 m ²) x 15% = 4,6 m ²	1	4,6 m ²
9	Ruang Lift	UB	16	-	2 x 2,4 m = 4,8 m ²	2	9,6 m ²
10	Lavatory	AP	2	-	(2 x 3 m ²) = 6 m ²	1	6 m ²
11	Ruang Loker	NAD	8	30%	(8 x 8 m ²) x 30% = 83,2 m ²	1	83,2 m ²
12	Pantry	NAD	5	30%	(4 m x 3 m = 12 m ²) x 30% = 15,6 m ²	1	15,6 m ²

Total							355,6 m²
Publikasi dan Humas							
1	Ruang Leasing	NAD	4	30%	$(4 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 49,4 \text{ m}^2$	1	49,4 m ²
2	Ruang Visual	NAD	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
3	Ruang Event dan Promosi	AP	3	30%	$(3 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 37,50 \text{ m}^2$	1	37,50 m ²
4	Ruang <i>Public Relation</i>	NAD	1	30%	$(1 \times 9,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 12,35 \text{ m}^2$	1	12,35 m ²
5	Ruang Komunitas Seni	AP	10	40%	$(10 \times 1,4 \text{ m}^2) \times 40\% = 19,6 \text{ m}^2$	1	19,6 m ²
Total							131,2 m²
Pengunjung							
1	Lobby	AP	200	-	-	1	300 m ²
2	Atrium	AP	200	-	-	1	300 m ²
3	Plaza	AP	200	-	-	1	300 m ²
4	Ruang Pamer 1 (Raden Saleh)	AP	200	-	-	1	300 m ²
5	Ruang Pamer 2 (Affandi Koesoema)	AP	200	-	-	1	300 m ²
6	Ruang Pamer 3 (Basoeki Abdullah)	AP	200	-	-	1	300 m ²

7	Ruang Pamer 4 (Bagong Kussudiarja)	AP	200	-	-	1	300 m ²
8	Ruang Pamer 5 (Djoko Pekik)	AP	200	-	-	1	300 m ²
9	Taman Bermain Anak <ul style="list-style-type: none"> Lapangan Basket Jogging Track 	AP	300	-	-	1	300 m ²
10	ATM Center	NAD	5	20%	$5 \times (1 \times 1,5 \text{ m}^2) \times 20\% = 9 \text{ m}^2$	1	9 m ²
11	Lavatory	AP	2	-	$(2 \times 3 \text{ m}^2) = 6 \text{ m}^2$	1	6 m ²
12	Receptionis	AP	3	30%	$(3 \times 1,2 \text{ m}^2) = 3,6 \text{ m}^2 \times 30\% = 4,68 \text{ m}^2$	1	4,68 m ²
13	Musholla	AP	67	100%	$(67 \times 1,5 \text{ m}^2) \times 30\% = 130 \text{ m}^2$	1	130 m ²
Total							2849,68 m²
Parkir Pengunjung							
1	Parkir Mobil	NAD	100	100%	$(100 \times 10,125 \text{ m}^2) \times 100\% = 1113,75 \text{ m}^2$	1	1113,75 m ²
2	Parkir Motor	NAD	200	100%	$(200 \times 2 \text{ m}^2) \times 100\% = 440 \text{ m}^2$	1	440 m ²
3	Parkir Bus	NAD	10	100%	$(10 \times 60 \text{ m}^2) \times 100\% = 660 \text{ m}^2$	1	660 m ²

	(ukuran 2,5 m x 12,85 m)						
4	Parkir Sepeda	NAD	50	100%	$(50 \times 2 \text{ m}^2) \times 100\% = 110 \text{ m}^2$	1	110 m ²
Total							2323,75 m²
Parkir Karyawan							
1	Mobil	NAD	50	100%	$(50 \times 10,125 \text{ m}^2) \times 100\% = 556,875 \text{ m}^2$	1	556,875 m ²
2	Motor	NAD	100	100%	$(100 \times 2 \text{ m}^2) \times 100\% = 220 \text{ m}^2$	1	220 m ²
Total							776,875 m²
Total Keseluruhan							9807,555 m²

Tabel 5.11. Penentuan Luasan Berdasarkan Bagian Zona

No.	Zona Kegiatan	Pengembangan	Total Luas Zona
1	Pengelola Utama	100%	50,7 m ²
2	Tata Usaha	100%	293,05 m ²
3	Eksibisi	100%	545,95 m ²
4	Konservasi	100%	317 m ²
5	Edukasi	100%	433,05 m ²
6	Komersial	100%	1730,7 m ²
7	Service	100%	355,6 m ²
8	Publikasi dan Humas	100%	131,2 m ²
9	Pengunjung	100%	2849,68 m ²
10	Parkir Pengunjung	100%	2323,75 m ²
11	Parkir Karyawan	100%	776,875 m ²
Jumlah			9807,555 m²
Jumlah luasan zona sesuai dengan ketentuan KDN tapak sebesar 80%			

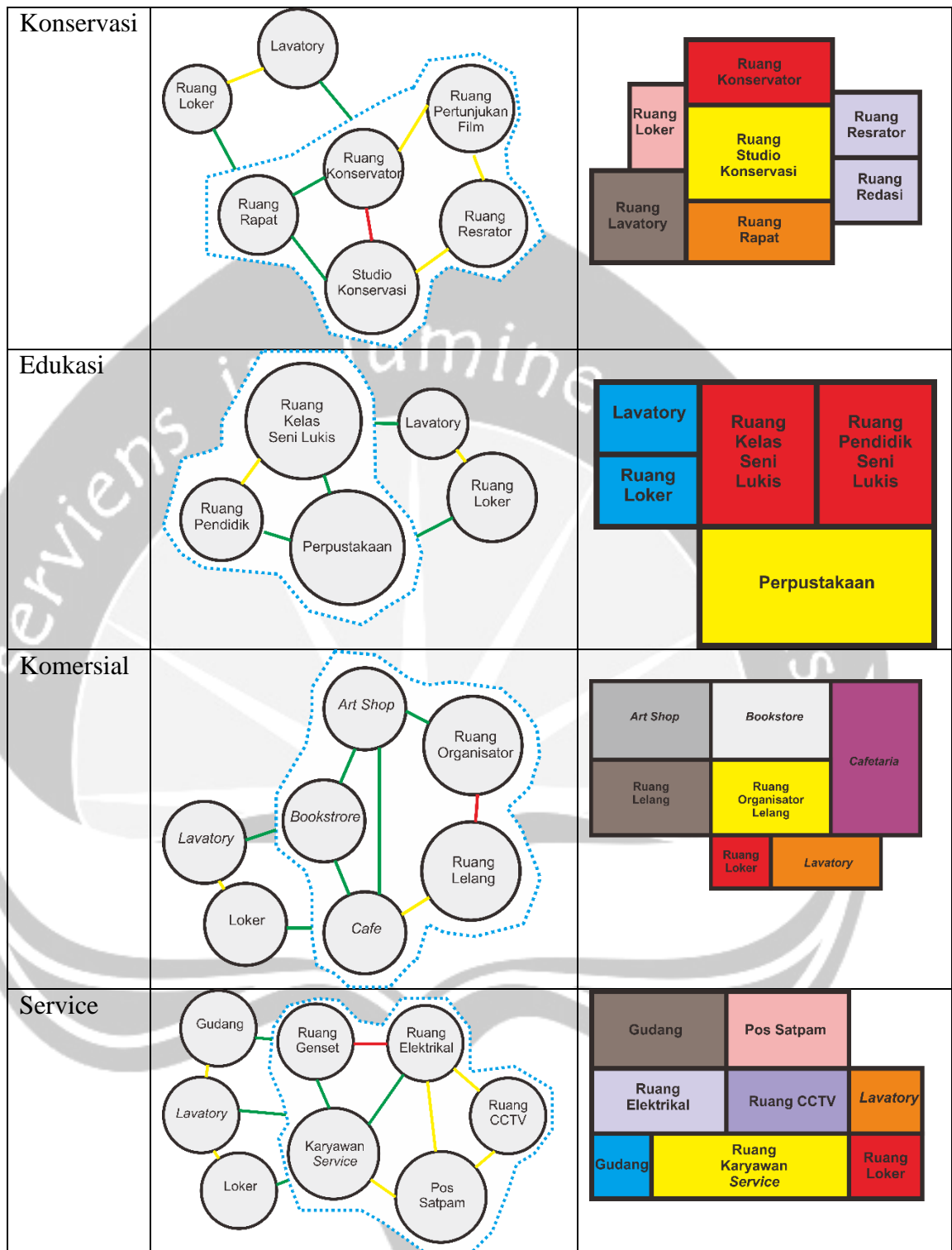
Sumber : Analisis Penulis

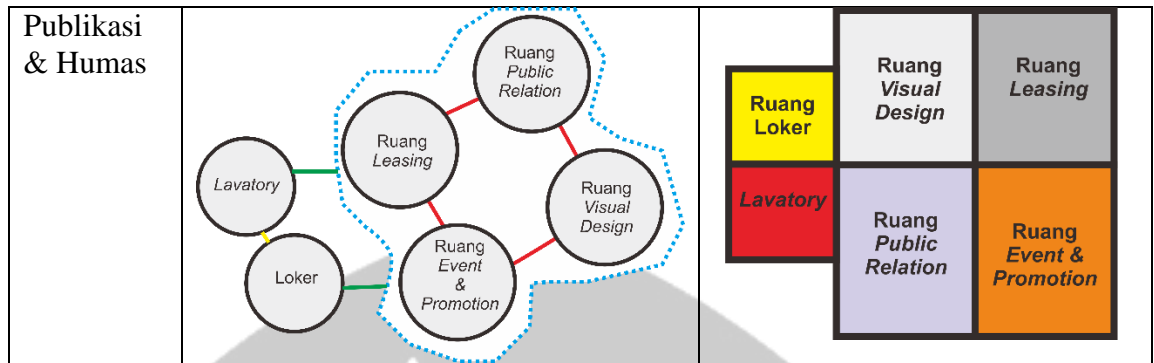
5.1.7. Analisis Organisasi Ruang

Berikut ini adalah analisis organisasi ruang Museum Seni Lukis, yakni;

Tabel 5.12. Analisis Organisasi Ruang

Divisi	Organisasi ruang	Hubungan Ruang
Keterangan : <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="width: 30px; height: 10px; background-color: red; border: 1px solid black;"></div> Langsung/Bersebelahan <div style="width: 30px; height: 10px; background-color: yellow; border: 1px solid black;"></div> Dekat/Mudah dijangkau <div style="width: 30px; height: 10px; background-color: green; border: 1px solid black;"></div> Mudah dijangkau </div>		
Pengelola Utama		
Tata Usaha		
Eksibisi		



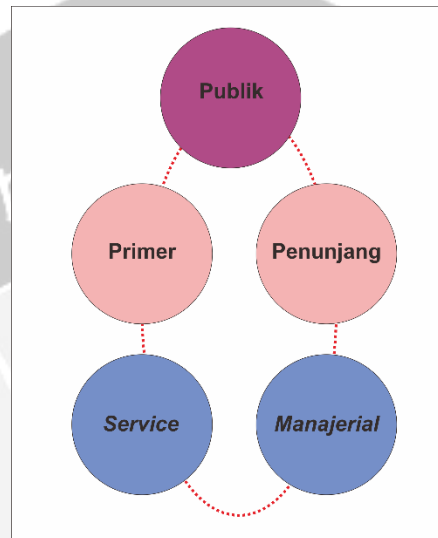


Sumber: Analisis Penulis



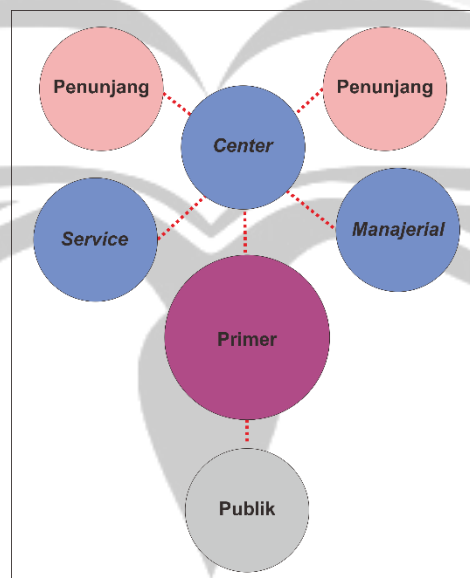
5.1.8. Analisis Fungsi dan Program Ruang

Dalam perencanaan ruang tentunya harus memperhatikan program ruang sehingga fungsi ruang dapat berjalan dengan baik, dalam program ruang memiliki beberapa jenis kelompok yakni;



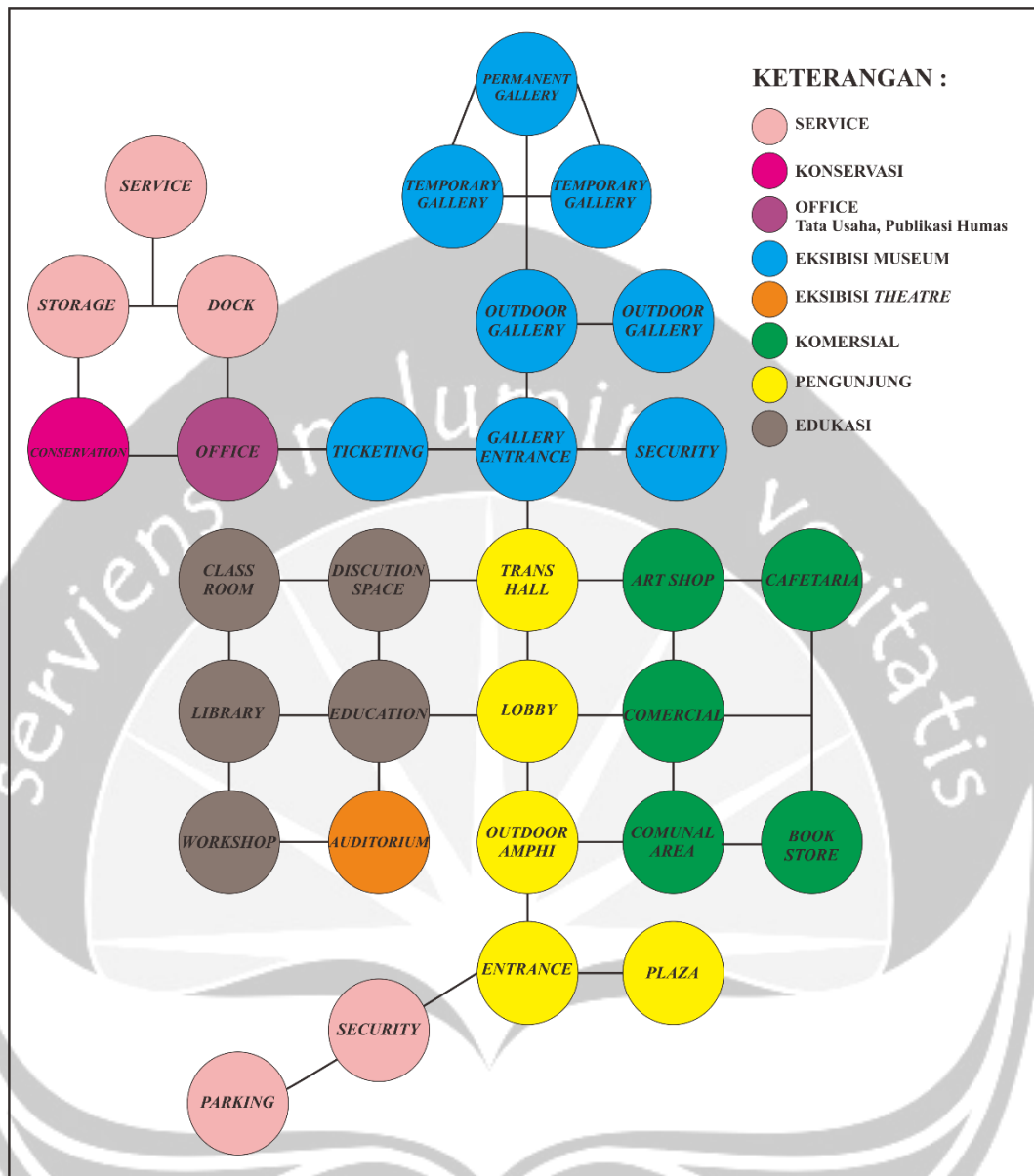
Gambar 5.5. Hubungan antar Fungsi Ruang

Sumber: Analisis Penulis



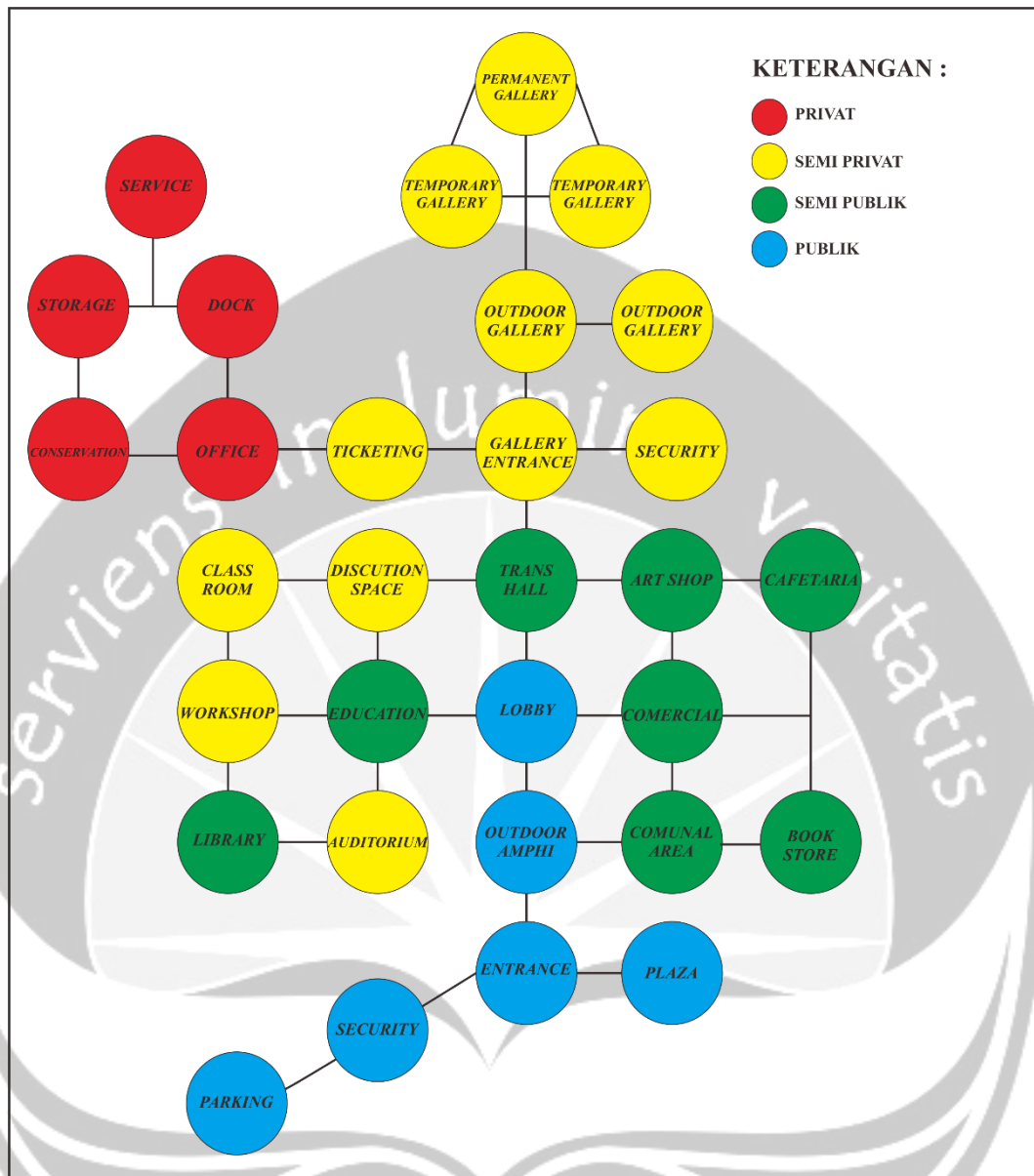
Gambar 5.6. Hubungan antar Zoning pada Site

Sumber: Analisis Penulis



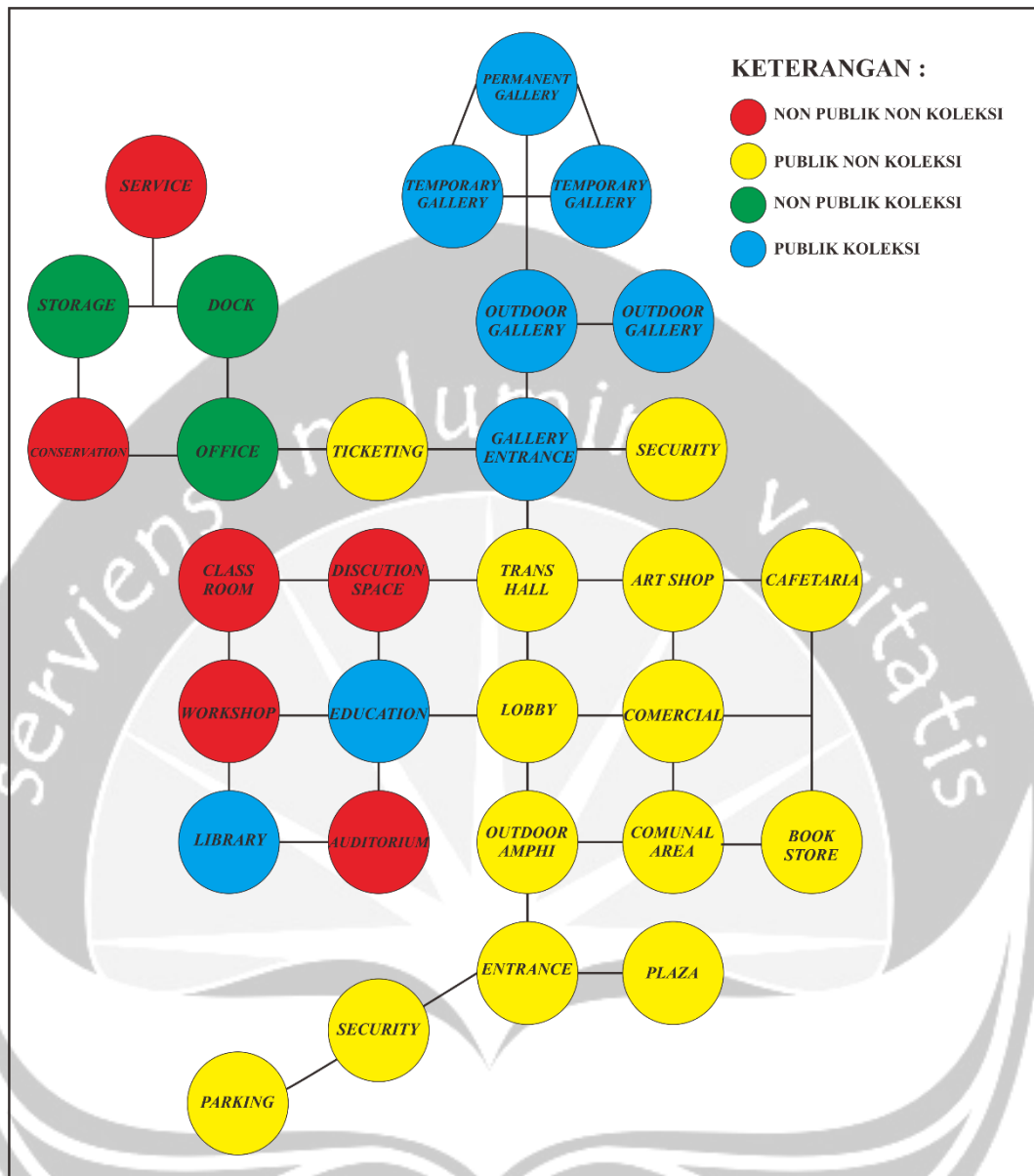
Gambar 5.7. Zoning Area antar Divisi Kegiatan

Sumber: Analisis Penulis



Gambar 5.8. Zoning Privasi Antar Ruang

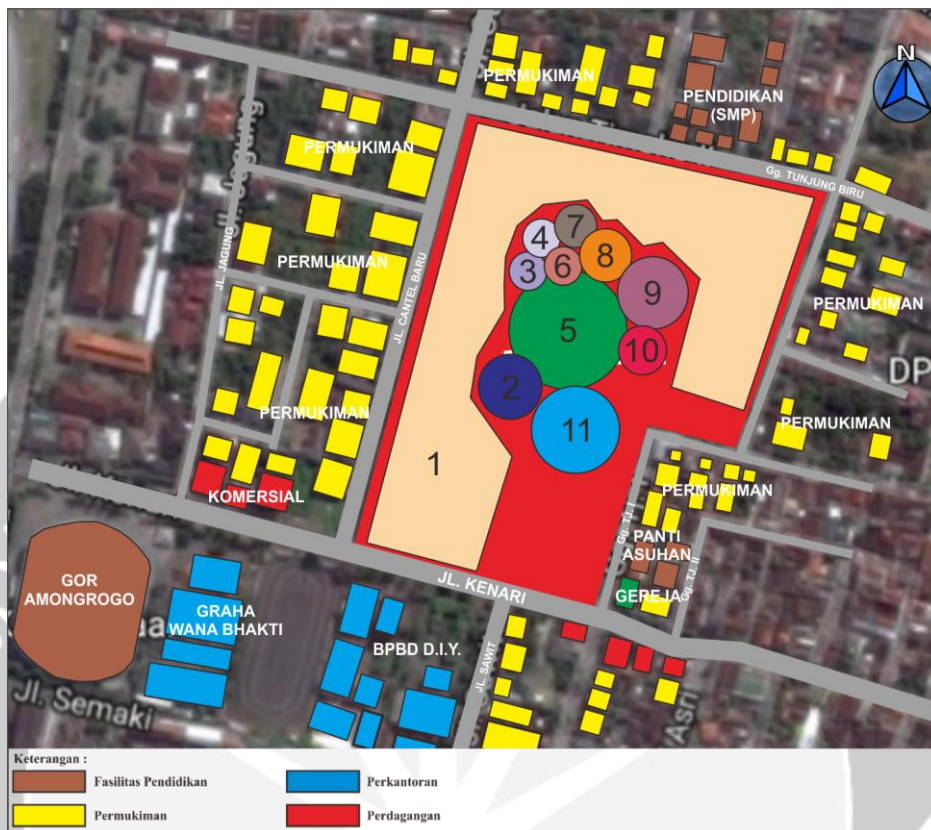
Sumber: Analisis Penulis



Gambar 5.9. Zoning Koleksi Publik dan Non Publik

Sumber: Analisis Penulis

5.1.9. Analisis Perencanaan Hubungan Ruang



LEGENDA

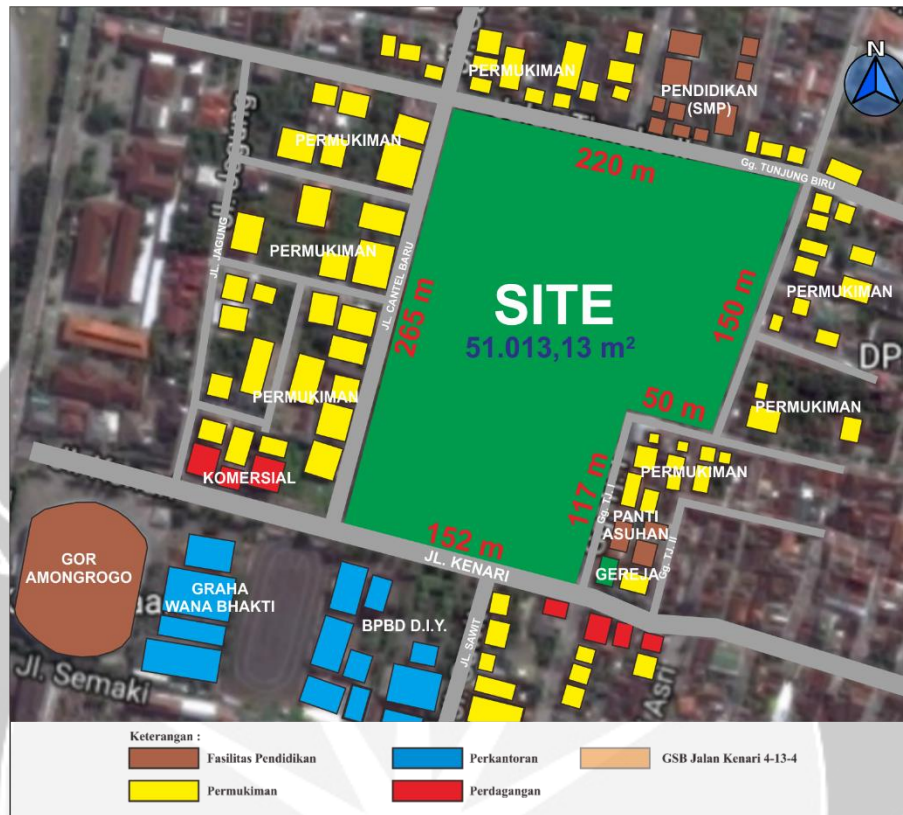
1. Zona Parkir
2. Zona Arrival Plaza
3. Zona Loading Dock
4. Zona Pengelola Utama
5. Zona Eksibisi
6. Zona Publikasi dan Humas
7. Zona Tata Usaha
8. Zona Service
9. Zona Konservasi
10. Zona Edukasi
11. Zona Komersial

Gambar 5.10. Analisis Perencanaan Hubungan Ruang

Sumber: Analisis Penulis

5.1.10. Analisis Perencanaan Perancangan Site

1. Deskripsi Site Terpilih



Gambar 5.11. Deskripsi Site Terpilih

Sumber: Analisis Penulis

Lokasi site terpilih adalah terletak di Jalan Kenari yang termasuk dalam Kelurahan Muja-Muju, Kecamatan Umbulharjo. Luas site keseluruhan adalah 51.013,13 m².

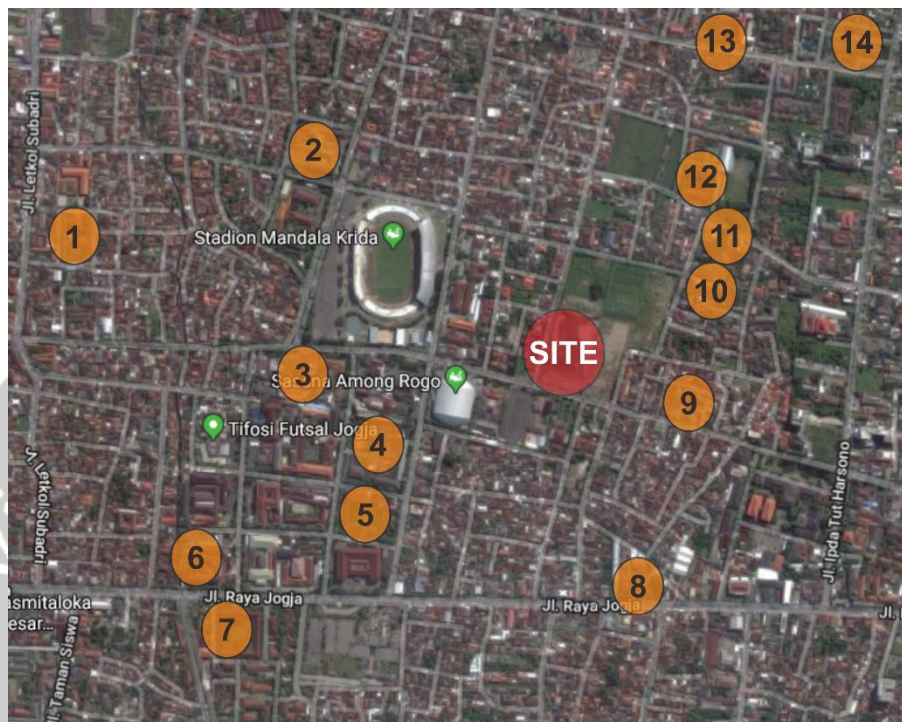
Batas-batas site terpilih adalah sebagai berikut:

1. Sebelah utara site adalah area permukiman dan area pendidikan.
2. Sebelah selatan site adalah Jalan Kenari, yang merupakan jalan utama, serta disebrang jalan terdapat area fasilitas pendidikan, berupa fasilitas olahraga yaitu Gor Amongrogo, dan kantor pemerintahan.
3. Sebelah timur merupakan area permukiman, pendidikan.
4. Sebelah barat site adalah area permukiman dan komersial.

Berikut adalah ketentuan aturan pembangunan mengenai area site, yakni:

1. Tinggi bangunan pada site adalah 20 meter dari lantai dasar.
2. Koefisien Dasar Bangunan adalah 80% luas lahan.
3. GSB sebelah selatan bangunan 13 meter pada Jalan Kenari, dan sebelah timur adalah 4 meter pada Jalan Cantel Baru.
4. Koefisien Dasar Hijau minimal 10%
5. Koefisien Lantai Bangunan adalah 3,0.
6. Fungsi kawasan sekitar site adalah:
 - Pendidikan,
(SMA, SMP, Panti Asuhan)
 - Komersial/perdagangan,
(Toko, kios, rumah makan, ruko)
 - Perkantoran
(Perkantoran Negeri, dan Swasta)
 - Fasilitas Olahraga
(Stadion Sepak Bola, GOR Basket, Futsal)

2. Analisis Kawasan Edukasi Sekitar Site



Gambar 5.12. Analisis Kawasan Edukasi Sekitar Site

Sumber: Analisis Penulis

LEGENDA




1. SMA Stella Duce 2 Yogyakarta
2. SMP PIRI 1 Yogyakarta
3. SMK Negeri 6 Yogyakarta
4. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta Kampus 1
5. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta
6. SMK SMTI Yogyakarta
7. STTP Jurluhtan Yogyakarta
8. Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Kampus 2 Yogyakarta
9. SMP Muhammadiyah 8 Yogyakarta
10. SD Islam Terpadu Luqman Al Hakim Yogyakarta
11. Fakultas Hukum Janabadra Yogyakarta
12. SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta
13. SMP Joanes Don Bosco Yogyakarta
14. Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat APMD Yogyakarta

3. Analisis Kebisingan Lingkungan

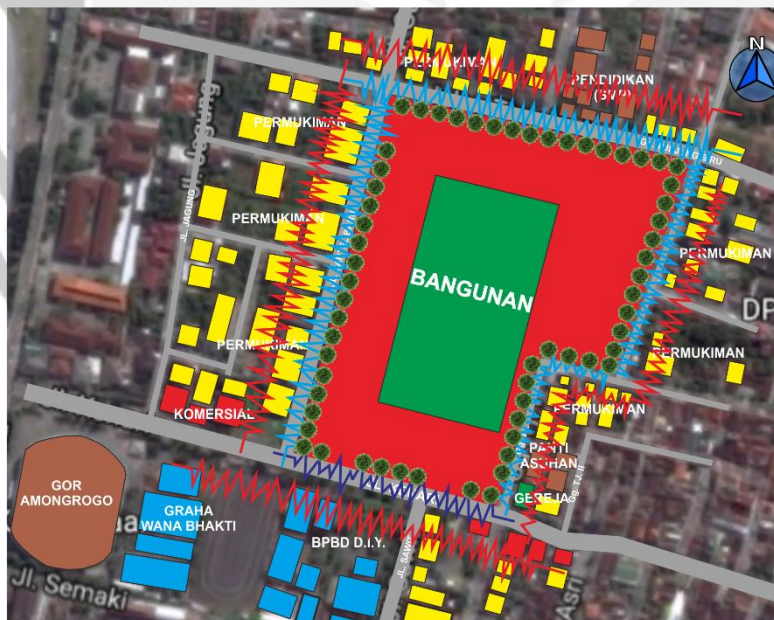
DATA AWAL



Keterangan :

-  Jl. Kenari
70 - 75 dB
-  Jl. Cantel Baru,
Gg. Tunjung Biru,
Gg. T.J.I
60 - 65 dB
-  Permukiman
Perkantoran
50 - 60 dB

TANGGAPAN



TANGGAPAN

Peletakan bangunan pada area yang jauh dari kebisingan yaitu berada di area tengah site.

TANGGAPAN



Memanfaatkan vegetasi pada site dan menciptakan vegetasi yang teratur agar meminimalisir kebisingan pada bangunan.

4. Analisis Kondisi View Lingkungan

DATA AWAL



Keterangan :

-  View baik
-  View sedang
-  View kurang



TANGGAPAN



TANGGAPAN

Orientasi bangunan menghadap ke selatan dikarenakan Jl. Kenari adalah jalan utama/kolektor, sering dilalui kendaraan.

TANGGAPAN

Penerapan view yang baik dapat direncanakan dengan pengolahan site yang baik, sehingga menciptakan kondisi lingkungan yang baik

DATA AWAL



Keterangan :

-  View baik
-  View sedang
-  View kurang



Kondisi Jalan Kenari

Kondisi Jalan Cantel Baru

TANGGAPAN



TANGGAPAN

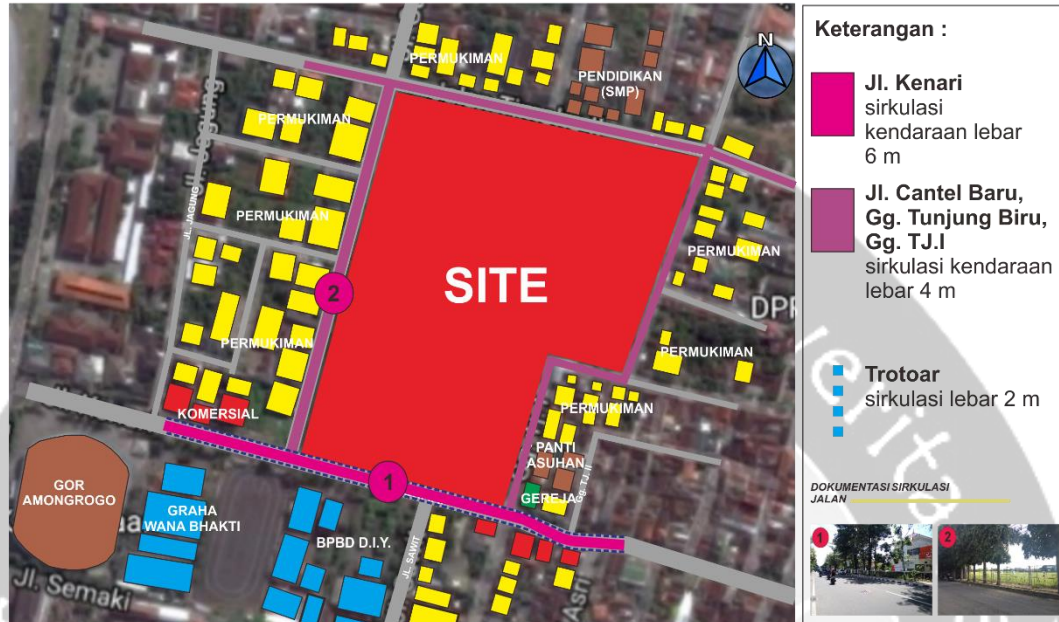
Orientasi bangunan menghadap ke selatan dikarenakan Jl. Kenari adalah jalan utama/kolektor, sering dilalui kendaraan.

TANGGAPAN

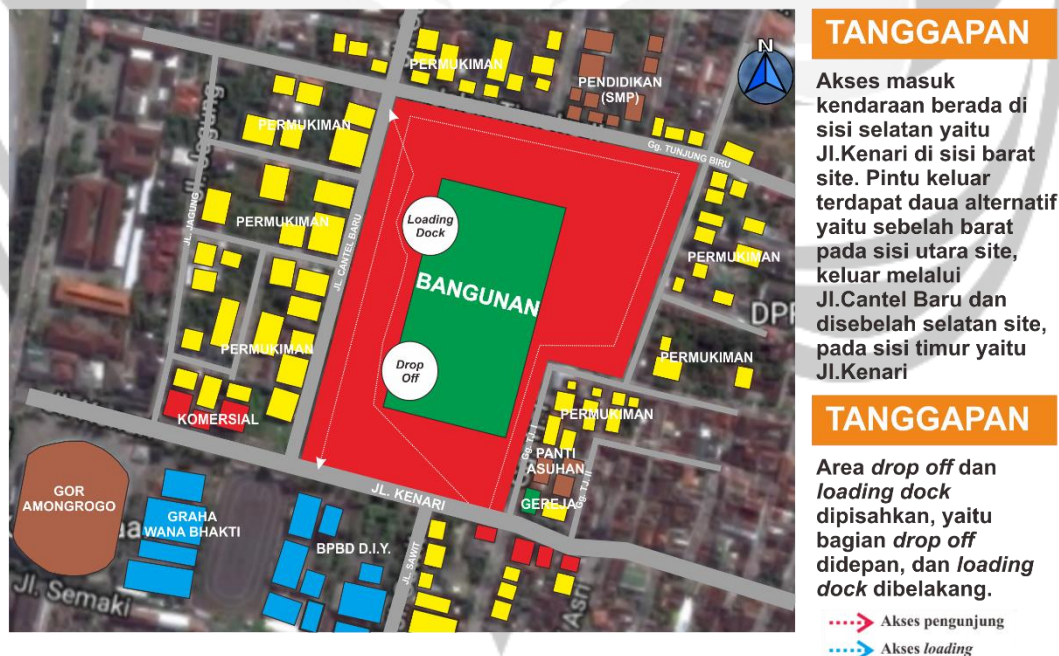
Penerapan view yang baik dapat direncanakan dengan pengolahan site yang baik, sehingga menciptakan kondisi lingkungan yang baik

5. Analisis Kondisi Sirkulasi

DATA AWAL

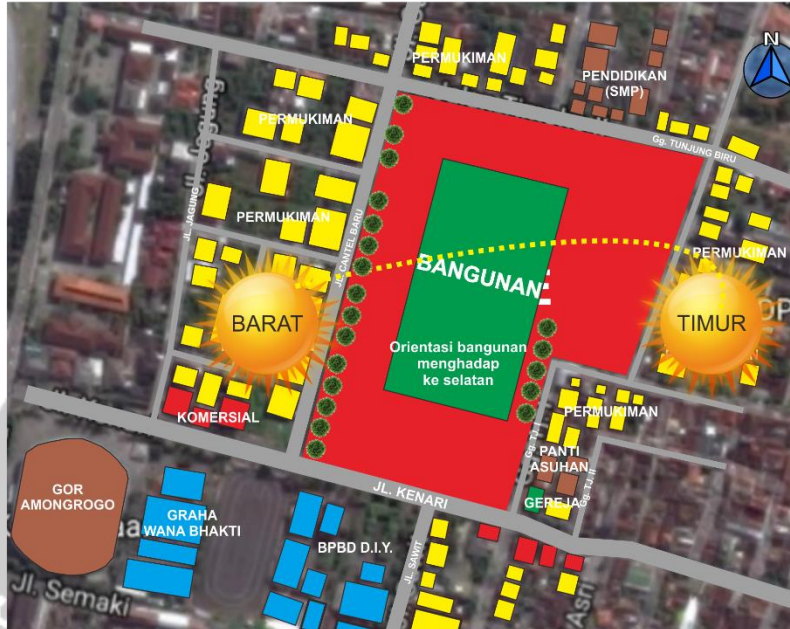


TANGGAPAN



6. Analisis Lintasan Matahari

DATA AWAL



DATA :

Pada sisi timur site kurang terdapat banyak vegetasi sehingga di pagi hari sinar matahari sangat menyengat. Sedangkan sisi barat terdapat vegetasi.



TANGGAPAN



TANGGAPAN

Memaksimalkan vegetasi pada sisi timur site agar mengurangi intensitas panas dan silau. Pemberian bukaan pada beberapa sisi bangunan agar memaksimalkan cahaya yang masuk.

TANGGAPAN

Shading untuk mengurangi intensitas cahaya, dan memberikan efek shading bangunan.



7. Analisis Kontur dan Drainase

DATA AWAL



DATA :

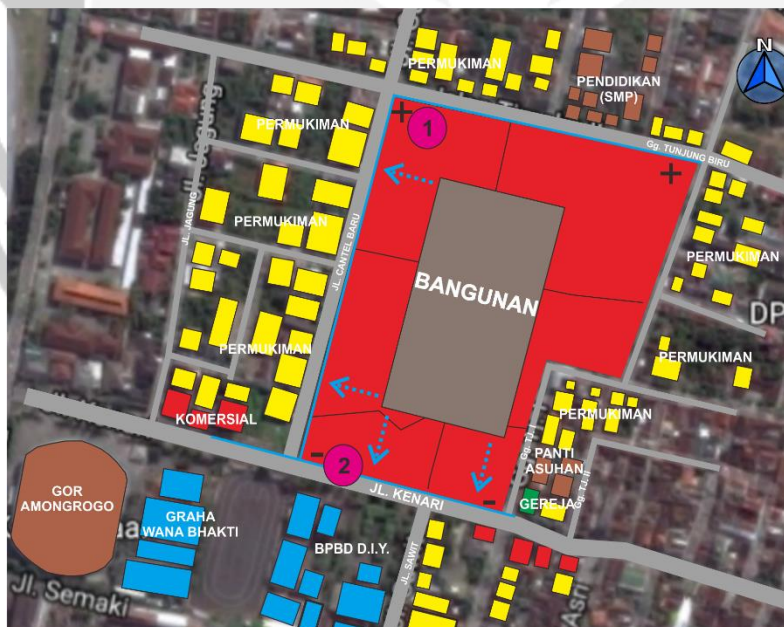
Keadaan kontur pada site relatif datar, namun terdapat perbedaan ketinggian dari utara ke selatan. Perbedaan level akan mempengaruhi drainase.

Keadaan site dalam bentuk lahan tanah dan rumput sehingga resapan berjalan maksimal.

Kondisi site :



TANGGAPAN



TANGGAPAN

Memaksimalkan lahan terbuka sebagai saluran air atau parit, sebagai saluran air. Area tengah site sebagai letak bangunan karena kontur cenderung rata.

TANGGAPAN

Arah pembuangan air kotor disalurkan ke arah selatan pada Jl. Kenari, dan terdapat drainase tambahan pada sisi barat site di Jl. Cantel Baru.

Keterangan :

.....> Aliran air hujan
—— Saluran drainase

8. Analisis Hembusan Angin



DATA AWAL



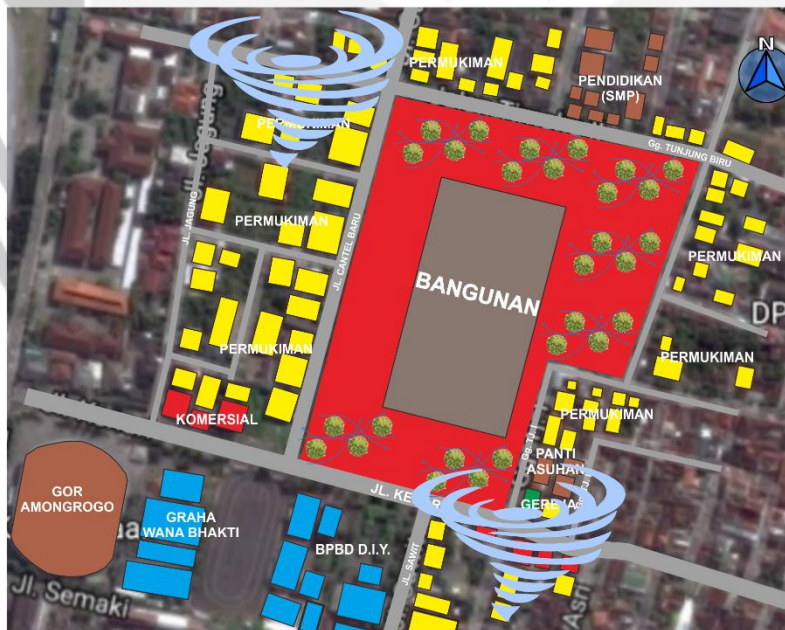
DATA :

Pada bulan Januari hingga April angin berhembus dari arah barat laut, sedangkan pada bulan Mei hingga Desember berhembus dari arah tenggara.

LEGENDA

-  Angin Barat Laut
-  Angin Tenggara

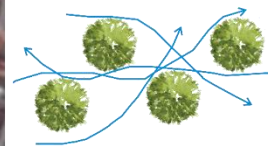
TANGGAPAN



TANGGAPAN

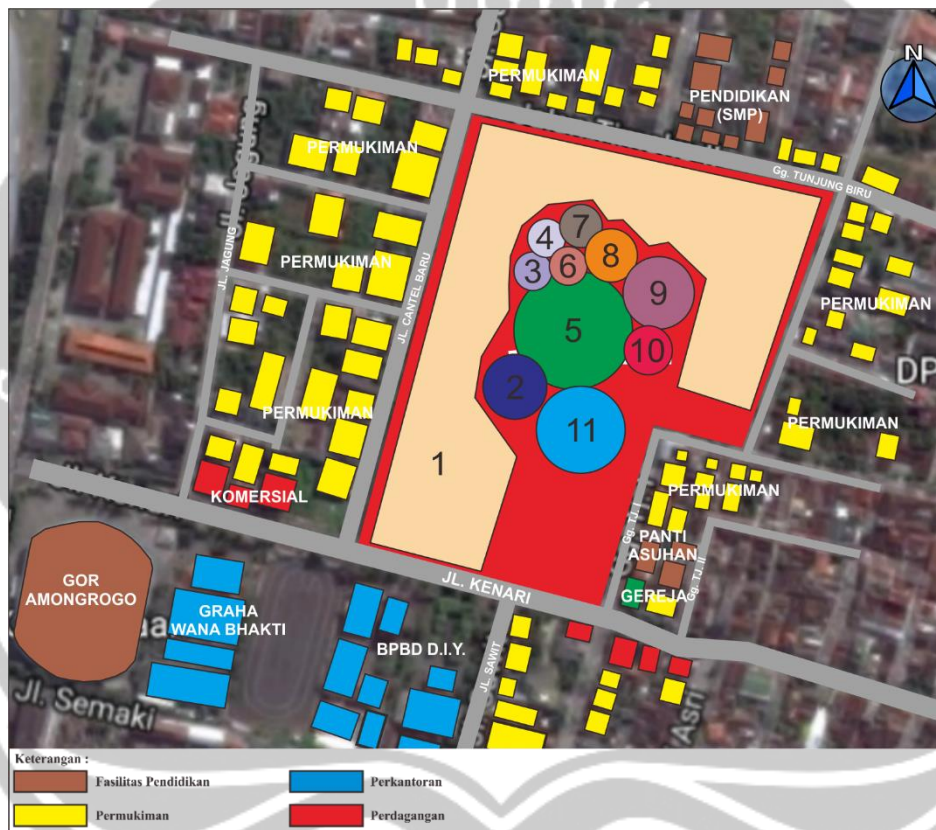
Memberikan permainan vegetasi pada site untuk mencegah angin yang datang supaya tidak terlalu besar berhembus dan langsung mengenai bangunan.

TANGGAPAN



5.1.11. Analisis Tata Masa Bangunan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan baik dari alur kegiatan, kebutuhan ruang, dan analisis tapak terpilih, maka disimpulkan tentang pembagian tata letak masa bangunan berdasarkan fungsi divisi dari masing-masing ruangan. Aktivitas akan diperjelas dengan meletakkan perencanaan zona divisi kegiatan pada site yang telah disesuaikan dengan karakteristik dan hubungan antar divisi kegiatan, agar fungsi tata ruang dapat berjalan dengan baik.



LEGENDA

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| 1. Zona Parkir | 7. Zona Tata Usaha |
| 2. Zona Arrival Plaza | 8. Zona Service |
| 3. Zona Loading Dock | 9. Zona Konservasi |
| 4. Zona Pengelola Utama | 10. Zona Edukasi |
| 5. Zona Eksibisi | 11. Zona Service |
| 6. Zona Publikasi dan Humas | |


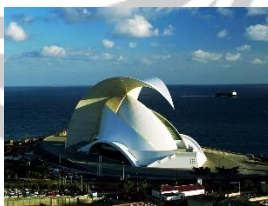
Gambar 5.13. Hasil Zonasi Masa Bangunan

Sumber: Analisis Penulis

5.1.12. Analisis Pendekatan Arsitektur Metafora


Analisis pendekatan arsitektur metafora didasarkan pada prinsip dasar metafora, yakni :

Tabel 5.13. Analisis Pendekatan Metafora



1. Gubahan Masa Bangunan Ekspresif			
Bentuk	Makna	Konsep Perancangan	Ide Skematik
Gubahan masa bentuk yang jauh dari konvensional	Gubahan bentuk baru dan jauh dari sifat konvensional, dapat mengambil citra budaya setempat	Bentuk fasad berbeda dan tidak seragam dengan bentuk lainnya	Bentuk Ekspresif, dan menimbulkan interpretasi dari pengamat tentang suatu bentuk 
Bentuk bebas dan tidak kaku	Bangunan tampil beda dengan yang lain memiliki bentuk khas	Gubahan masa ekspresif dan tidak kaku	
Mengandaikan sesuatu hal sehingga menimbulkan interpretasi pengamat	Bentuk bangunan dengan pengandaian sesuatu subjek lain yang dipindahkan ke dalam fasad	Bentuk fasad dirancang dengan mengekspresikan suatu bentuk benda ke dalam konsep bentuk bangunan	
Gubahan bentuk menimbulkan suatu langgam, dengan unsur material modern, dan material lokal	Bentuk fasad merupakan perpaduan dari unsur modern dan material lokal hingga menimbulkan filosofi	Bentuk gubahan masa yang ekspresif dan memiliki ciri khas yang berbeda sehingga dapat menjadi suatu ikon kota Yogyakarta.	


2. Bangunan Kokoh			
Bentuk	Makna	Konsep Perancangan	Ide Skematik
Penggunaan bentuk struktur kolom dengan baja,dan beton dan besar	Menghadirkan kesan yang megah dan kuat	Bentuk kolom besar, dan kuat	
Bentuk kolom diekspose	Menimbulkan kesan yang totalitas	Menggunakan ekpose	
Penggunaan warna bebas	Warna yang bebas menimbulkan kesan pada setiap bangunan, dapat menyimbolkan sesuatu hal	Warna bangunan bisa bewarna, dan bisa netral	 

3. Kombinasi dan Harmonisasi Ruang Dalam dan Luar			
Bentuk	Makna	Konsep Perancangan	Ide Skematik
Bangunan berdaptasi dengan kondisi lingkungan sekitar	Memberikan pengalaman di beberapa ruang yang memberikan kesan bebas dan terhubung dengan outdoor	Memberikan keterbukaan pada beberapa ruang	
Penggunaan elemen material alam ke dalam bangunan	Penggunaan material alam memberikan kontras bangunan dan alam	Material menggunakan material alam dan material lokal	
Terdapat transisi ruang dari outdoor ke indoor	Menciptakaan ruangan yang selalu terhubung dengan keadaan luar	Memberikan ruang interaksi publik yang terhubung dengan outdoor, seperti plaza	

Pemberian elemen tanpa sekat antara outdoor dan indoor di sebagian bangunan	Menghadirkan suasana keterbukaan di dalam bangunan	Memberikan keterbukaan, dan beberapa ruang menggunakan material transparan	
---	--	--	---

4. Kenyamanan			
Bentuk	Makna	Konsep Perancangan	Ide Skematik
Menyediakan jalur evakuasi yang mudah bagi pengguna bangunan	Memudahkan evakuasi pengguna bangunan dari bencana yang terjadi pada bangunan	Memberikan sirkulasi yang mudah dijangkau	
Desain interior terintegrasi agar memiliki kenyamanan	Elemen interior yang dapat menimbulkan kesan kenyamanan dan kehangatan, mampu diterima penggunaanya	Desain ruangan dengan akses mudah, harus dapat dinikmati semua kalangan dan difabel	
Ekspose material alam dan lokal	Kombinasi material ekspose dan material lokal, alam menimbulkan kehangatan	Material yang kontras dengan alam dan mengandung unsur lokal budaya	

5. Elemen Lansekap			
Bentuk	Makna	Konsep Perancangan	Ide Skematik
Menggunakan beberapa jenis vegetasi dapat menimbulkan kontras desain yang lansekap	Pemilihan jenis tanaman tertentu akan memberika beberapa maksud atau makna dari bangunan	Menggunakan vegetasi tertentu dan tambahan elemen air untuk mendukung kealamian desain lansekap	
Lansekap digunakan untuk aktivitas interaksi outdoor	Menciptakan ruang interaksi publik yang dapat diakses siapapun	Desain mampu mengundang minat masyarakat dan digunakan sebagai ruang komunal publik	

Desain yang tertata secara lansekap dan terkoordinasi dengan baik dan saling melengkapi	Menyatukan keatuan desain dengan lansekap	Desain tata lansekap dibuat sesuai dengan kondisi eksisting, bahkan mampu mengubahnya jauh lebih baik	
---	---	---	---

Sumber: Analisis Penulis

5.1.13. Analisis Ruang Pamer Museum Seni Lukis

Pada ruang pamer museum seni lukis tentu memiliki penataan yang khusus baik dari peletakan karya seni lukis, pencahayaan, dan sirkulasi, bahkan penghawaannya. Hal ini diperhatikan demi mempermudah pengunjung dalam menikmati karya, selain itu memberikan kenyamanan, dan rasa pengalaman terkhusus pada ruangan tersebut.



Gambar 5.14. Hasil Zonasi Masa Bangunan

Sumber: Analisis Penulis

Rata-rata ruang pamer museum seni lukis menggunakan cahaya buatan dengan sorot lampu pada setiap karya lukis. Keterangan cahaya lampu juga telah diatur, biasanya ketika pengunjung datang memasuki ruangan maka lampu tersebut dinyalakan, tetapi ketika tidak ada pengunjung yang datang memasuki ruangan tersebut, maka lampu akan dimatikan. Hal ini dilakukan karena cahaya yang terus menerus menyorot karya seni dapat merusak lukisan tersebut. Ketinggian maksimal memajang lukisan pada sudut atas adalah 2 meter, dengan ketinggian dari dasar

lantai adalah 80 – 100 cm. Sirkulasi pada ruang pameran juga diatur secara bertahap, sehingga pengunjung menikmati karya sesuai alur.

5.1.14. Analisis Alur Museum

Museum seni lukis harus mampu menghadirkan suatu pengalaman yang mengandung pesan didalamnya. Tema atau alur diatur dan diterapkan agar pengunjung tertarik dan berproses dari ruang satu ke ruang lainnya. Alur tersebut memiliki satu ikatan yang berkesinambungan.

Alur yang dipilih pada museum ini adalah *through a sequence*. *Sequence* akan menghadirkan sebuah alur yang tertata dari awal hingga akhir dengan runtutan alur yang berbeda-beda. Konfigurasi sirkulasi museum menggunakan 3 konfigurasi, yaitu:

1. Linear

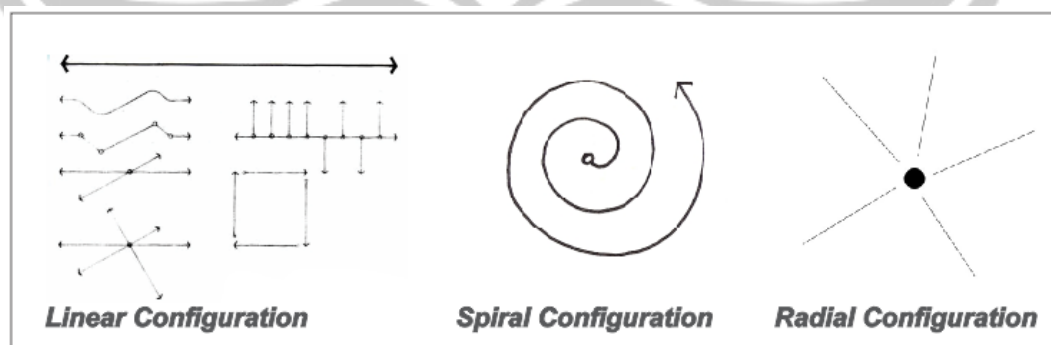
Konfigurasi ini harus mampu membuat *sequence* menjadi lebih kuat dan jelas dari titik satu ke yang lain.

2. Radial

Konfigurasi memberi kebebasan untuk mengeksplorasi seluruh bagian ruangan.

3. Spiral

Memberikan pengalaman apresiasi yang unik, biasanya dimanfaatkan dalam ramp sebuah museum.



Gambar 5.15. Konfigurasi Primer Sirkulasi Museum
Sumber: Analisis Penulis

Alur sirkulasi museum seni lukis ini diatur secara berurutan melalui tahapan periode karya seni yang dihasilkan oleh para seniman, berikut ini adalah periode munculnya karya seni lukis berdasarkan pelukis legendaris di Yogyakarta, yakni:

1. Raden Saleh (periode 1811-1880)
2. Affandi Koesoema (periode 1907-1990)
3. Basoeki Abdullah (periode 1915-1993)
4. Bagong Kussudiardja (periode 1928-2004)
5. Djoko Pekik (periode 1937-1999)

5.1.15. Analisis Konsep Bentuk Fasad

Dalam arsitektur metafora sang perancang mengandaikan suatu bentuk dan diaplikasikan pada bangunan. Namun bentuk tersebut dapat menimbulkan beberapa interpretasi bagi pengamatnya. Seseorang yang mengamati tentu akan menilai bentuk fasad tersebut adalah sebuah benda, atau barang, bahkan makhluk hidup.



Gambar 5.16. Konfigurasi Primer Sirkulasi Museum
Sumber: Analisis Penulis

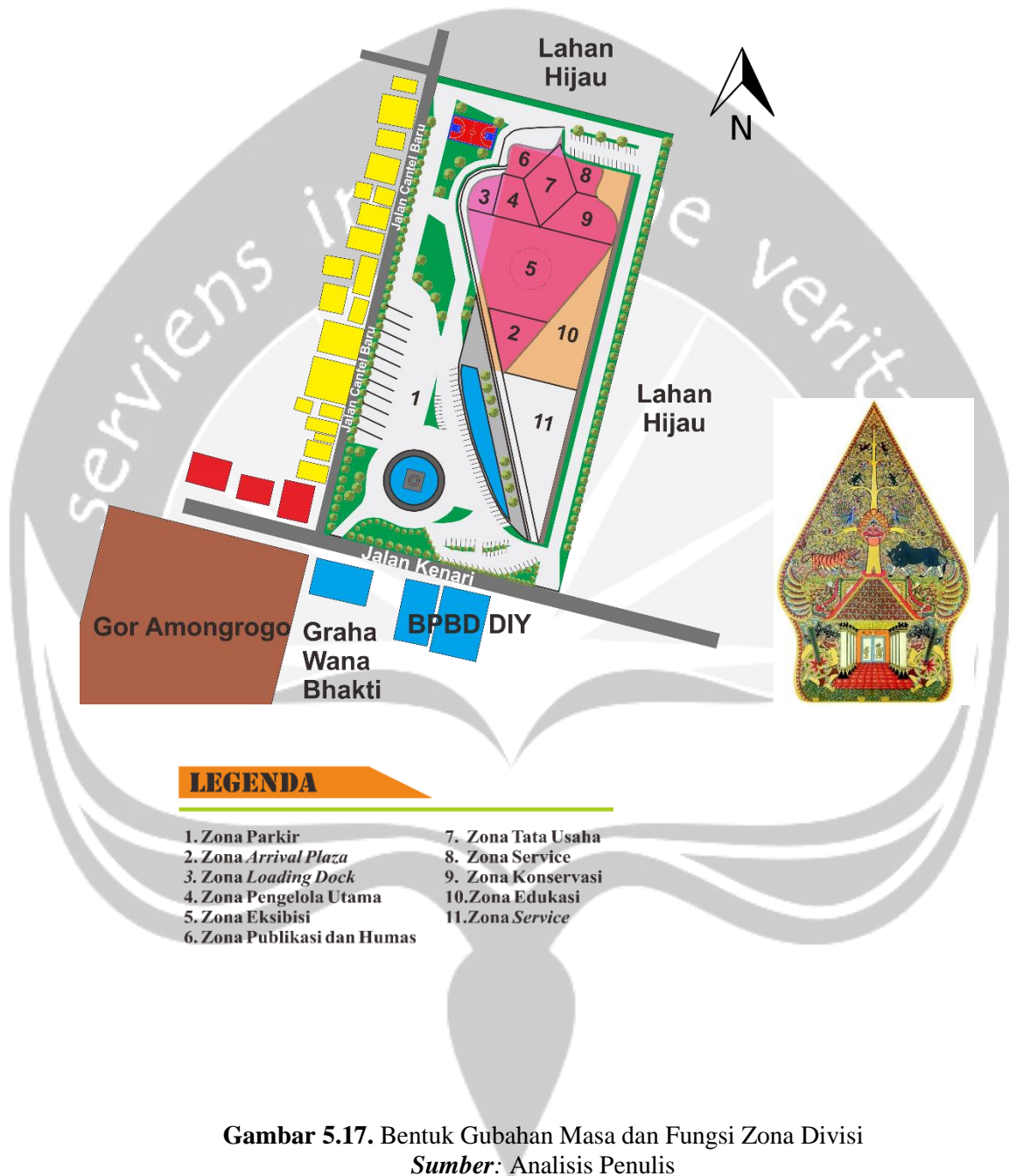
Bentuk fasad yang akan diusung pada perancangan Museum Seni Lukis di Yogyakarta ini adalah sebuah bentuk wayang. Bentuk wayang tersebut dinamakan

Gunungan. *Gunungan* merupakan simbol kehidupan, jadi setiap gambar yang berada di dalamnya melambangkan seluruh alam raya beserta isinya mulai dari manusia sampai dengan hewan serta hutan dan perlengkapannya. *Gunungan* dilihat dari segi bentuk segi lima, mempunyai makna bahwa segi lima itu lima waktu yang harus dilakukan oleh agama adapun bentuk *gunungan* meruncing ke atas itu melambangkan bahwa manusia hidup ini menuju yang di atas yaitu Tuhan Yang Maha Esa.

Bentuk ini terpilih dikarenakan mengandung unsur kebudayaan jawa khususnya wayang kulit di Yogyakarta. Yogyakarta merupakan pusat munculnya kebudayaan jawa, unsur budaya diusung pada konsep bentuk fasad supaya mengingatkan dan memberikan suatu identitas kota Yogyakarta dan bentuk yang dapat menjadi sebuah ikonik kota, bentuk sederhana namun mempunyai makna mengusung kebudayaan lokal.

5.1.16. Analisis Bentuk Gubahan Masa dan Fungsi Zona Divisi

Bentuk wayang diterapkan pada gubahan masa bangunan yang menjadi fungsi utama Museum Seni Lukis. Berikut adalah analisis bentuk:

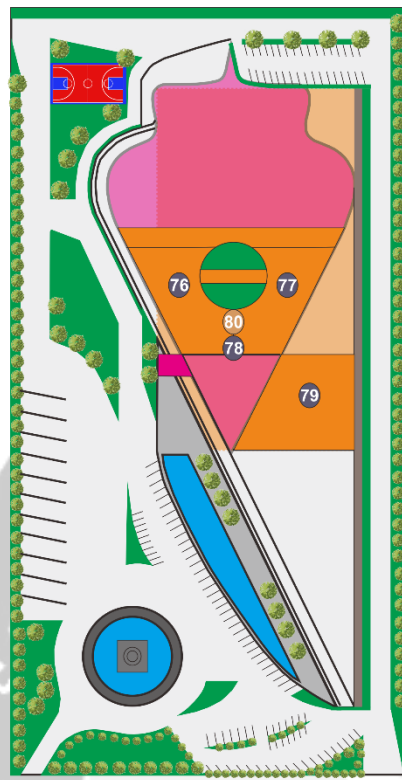


5.1.17. Analisis Perancangan Tata Letak Bangunan dan Ruangan



Gambar 5.18. Analisis Perancangan Tata Letak Bangunan dan Ruang Lantai 1

Sumber: Analisis Penulis



KETERANGAN :

LANTAI 2

LANTAI 2

● **ZONA PENGUNJUNG**

76. Ruang Pamer 3 (Basoekei A, 1913-1993)

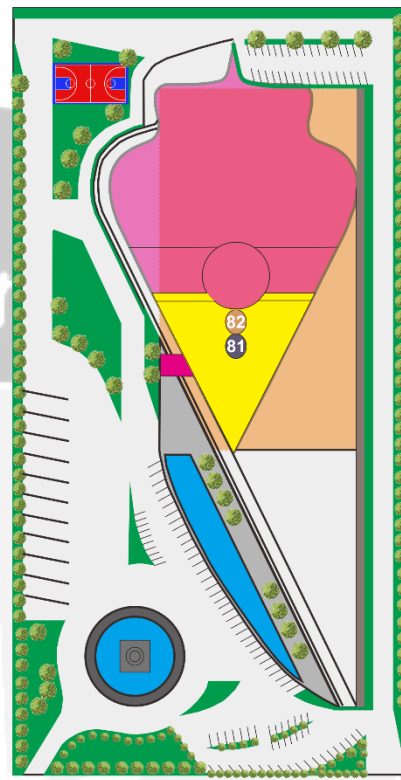
77. Ruang Pamer 4 (Bagong K, 1928-2004)

78. Lift

79. Ruang Pameran Outdoor (event)

● **ZONA SERVICE**

80. Lift



KETERANGAN :

LANTAI 3

LANTAI 3

● **ZONA PENGUNJUNG**

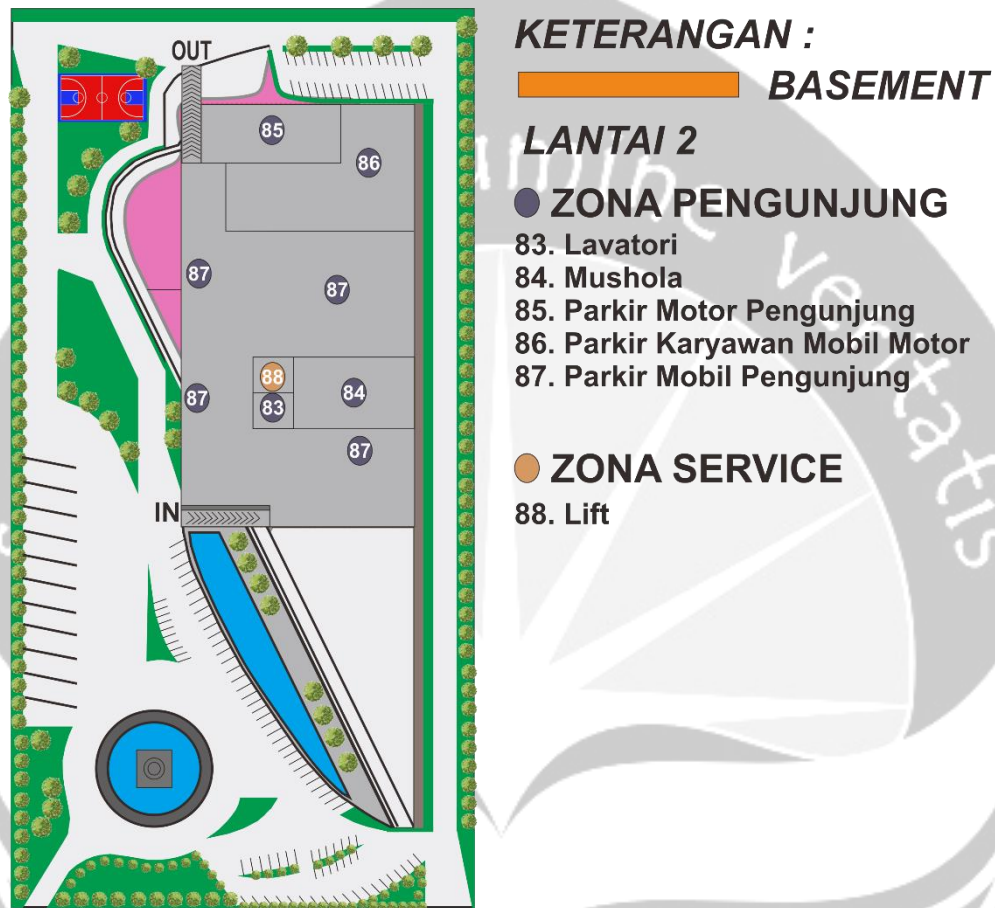
81. Ruang Pamer 5 (Djoko Pekik, 1937-1999)

● **ZONA SERVICE**

82. Lift

Gambar 5.19. Analisis Perancangan Tata Letak Bangunan dan Ruang Lantai 2 dan 3

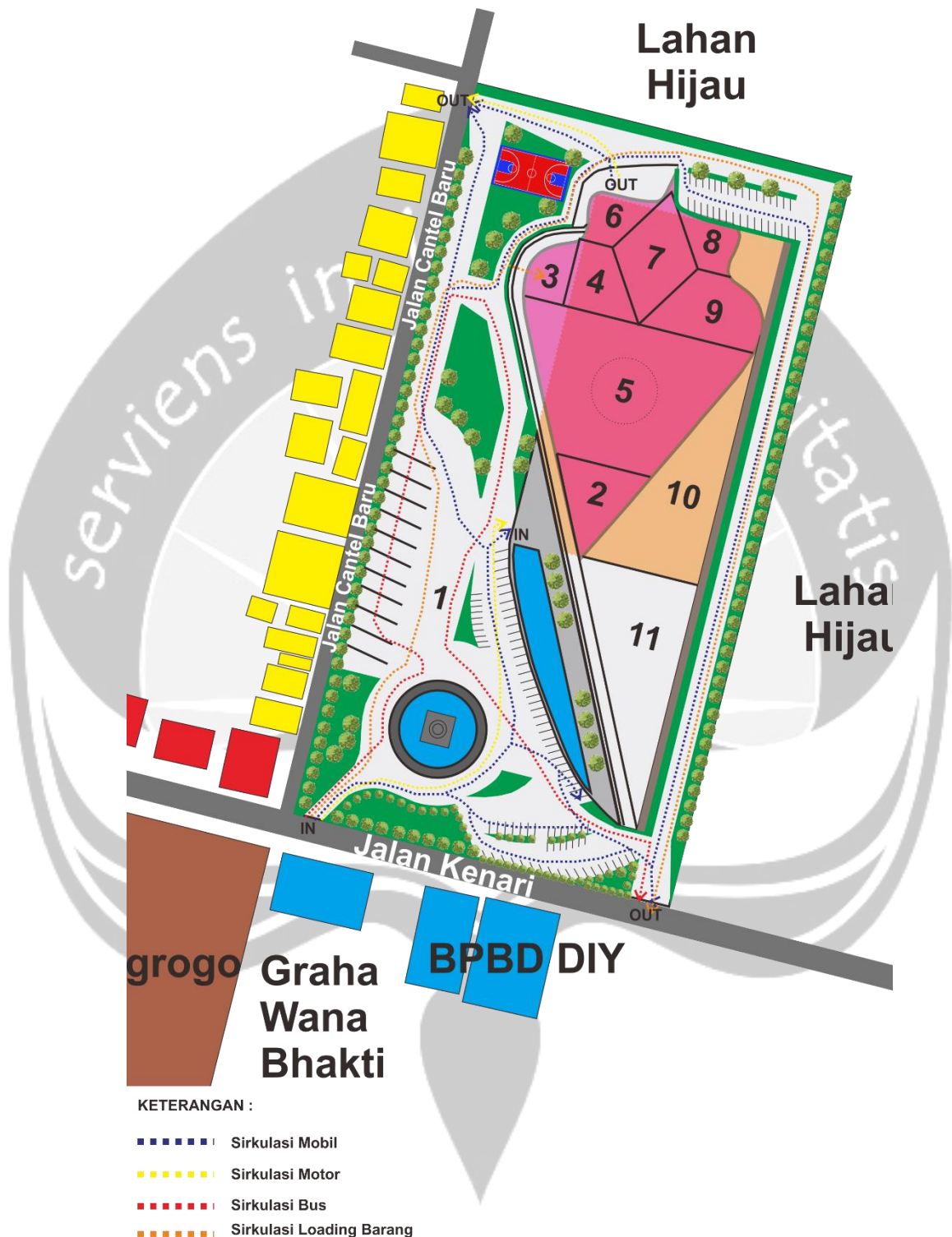
Sumber: Analisis Penulis



Gambar 5.20. Analisis Perancangan Tata Letak Bangunan dan Ruang Lantai Basement

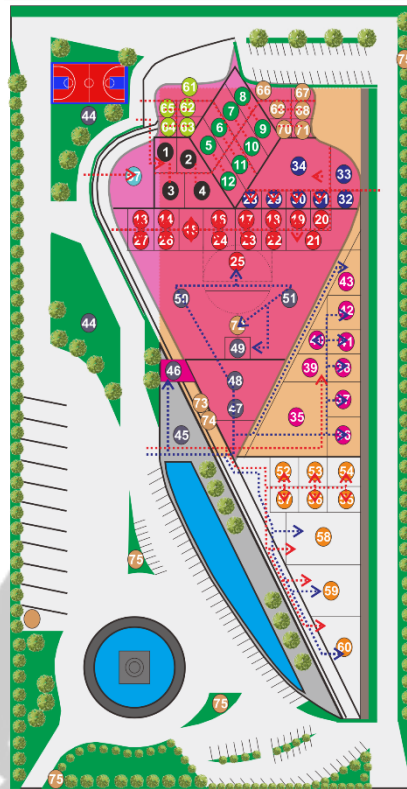
Sumber: Analisis Penulis

5.1.18. Analisis Perancangan Sirkulasi Bangunan dan Ruangan



Gambar 5.21. Analisis Sirkulasi Siteplan

Sumber: Analisis Penulis



KETERANGAN

● ZONA PENGELOLA UTAMA

1. Ruang Tamu
2. Ruang Direktur
3. Ruang Wakil Direktur
4. Lavatory

● ZONA TATA USAHA

5. Ruang Sekertariat Museum
6. Ruang Admin Museum
7. Ruang Arsip
8. Ruag Bendahara
9. Panty
10. Ruang Istirahat
11. Ruang Loker
12. Ruang Lavatory

● ZONA EKSIBISI

13. Ruang Tamu
14. Ruang Organisator
15. Ruang Terima Karya
16. Ruang Registrator
17. Ruang Koleksi
18. Ruang Kepala Kurator
19. Ruang Kurator
20. Ruang Diskusi/Kurasi
21. Ruang Seniman
22. Ruang Teknisi
23. Ruang Operator Film
24. Ruang Kontrol
25. Ruang Pertunjukan Film
26. Ruang Dekorator dan Preparator
27. Lavatory

● ZONA KONSERVASI

28. Ruang Karya Arsip
29. Ruang Redaksi
30. Ruang Cetak
31. Ruang Loker
32. Gudang
33. Studio Konservasi
34. Ruang Staff

● ZONA EDUKASI

35. Ruang Perpustakaan (Pengadaan)
36. Ruang Kelas 1
37. Ruang Kelas 2
38. Ruang Pendidik
39. Ruang Pengelola Perpustakaan
40. Ruang Loker
41. Ruang Diskusi
42. Ruang Referensi
43. Lavatory

● ZONA PENGUNJUNG

44. Taman Bermain
45. Area Plaza
46. ATM Center
47. Resepsionis
48. Lobby/Atrium
49. Lavatory
50. Ruang Pamer 1 (Karya Affandi)
51. Ruang Pamer 2 (Karya Bagong Kussudiarja)

● ZONA KOMERSIAL

52. Ruang Lelang
53. Ruang Organisator
54. Ruang Loker
55. Ruang Rapat
56. Lavatory
57. Pantry
58. Cafeteria
59. Art Shop
60. Bookstore

● ZONA PUBLIKASI HUMAS

61. Komunitas Seni
62. Ruang Visual
63. Ruang Event dan Promosi
64. Ruang *Publik Relation*
65. Ruang Ruang Leasing

● ZONA SERVICE

66. Gudang
67. Ruang Genset
68. Ruang Elektrikal
69. Ruang Panel
70. Lavatory
71. Pantry
72. Lift
73. Security
74. Ruang CCTV
75. Pos Parkir

KETERANGAN :

■■■■■ Sirkulasi Pengunjung

■■■■■ Sirkulasi Pengunjung

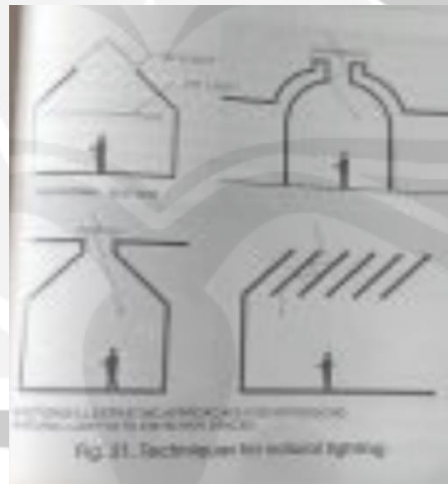
Gambar 5.22. Analisis Sirkulasi Pengunjung dan Karyawan

Sumber: Analisis Penulis

5.1.19. Analisis Pencahayaan

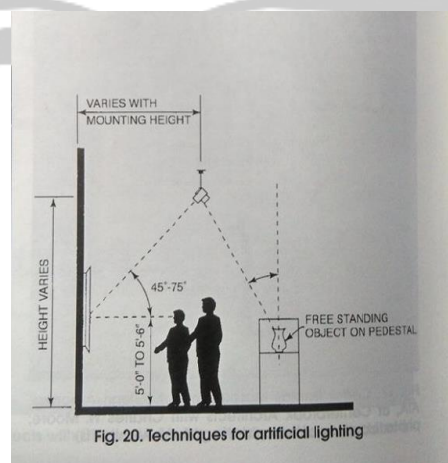
Museum tentu memerlukan permainan pencahayaan yang baik agar pameran dapat terselenggara dengan baik pula. Pencahayaan menjadi sangat penting khususnya pada area eksisbisi pameran ataupun pertunjukan. Pencahayaan dibagi menjadi dua yanitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

Pencahayaan alami harus memiliki pengolahan agar objek seni tidak terpapar secara langsung dan dapat merusak. Sedangkan pencahayaan buatan menggunakan lampu yang disesuaikan dengan jenis pameran, dan tingkat kepekaan suatu karya. Pada museum seni lukis biasanya menggunakan lampu sorot untuk menyinari sebuah karya seni lukis.



Gambar 5.23. Penerapan Cahaya Alami

Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.690



Gambar 5.24. Penerapan Cahaya Alami

Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.690

Dalam kegiatan pameran seni museum, pencahayaan ruang pameran menggunakan dua sistem pencahayaan, yaitu;

1. Penerapan Penerangan Aksen (*Kickers Light*)

Penerangan aksen berfungsi memberikan penekanan pada objek-objek tertentu. Lampu spot cocok digunakan dalam ruang pameran, atau menggunakan halogen, biasanya digunakan pada interior bangunan. Intensitas cahaya atau aksentuasi tidak boleh melebihi *key light* agar tidak menimbulkan kesan silau atau kelebihan cahaya pada suatu karya atau gambar.



Gambar 5.25. Penerapan Cahaya Aksen

Sumber: Kompilasi penulis

Penerangan aksen memiliki 2 sifat, yaitu *fixed* dan *oriented*. *Fixed* berarti bersifat tetap atau paten, arah cahaya tidak bisa dimainkan secara bebas. Sedangkan *oriented* arah lampu dapat diatur secara bebas. Penerangan *fixed* digunakan pada ruang pameran yang bersifat tetap. Penerangan *oriented* digunakan pada ruang pameran yang dapat berubah-ubah layout. Penerapan penerangan diatur dengan jalur khusus/rel untuk mengaitkan lampu dan posisi rel harus sejajar dengan bidang dinding pajang karya dan tegak lurus dengan arah pandang manusia.

2. Penerangan Ambien (*Bounce Light*)

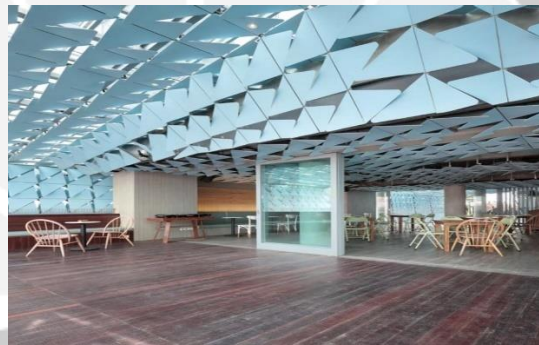
Penerangan adalah penerangan yang menyebar lebih merata bersifat keseluruhan, total sinar datang dari semua arah untuk seluruh ruangan. Dalam penerangan ini sinar harus cukup fleksibel untuk berbagai situasi ruangan. Prinsipnya adalah memantulkan sumber cahaya dari bidang

tertentu biasanya pada plafond atau dinding. Contohnya cahaya matahari yang masuk menimbulkan efek pendar. Warna pendar cahaya juga disesuaikan dengan warna material yang memantulkan cahaya. Semakin tinggi kadar refletifitas makin besar pendar yang dihasilkan.



Gambar 5.26. Penerapan Cahaya Ambien

Sumber: Kompilasi penulis



Gambar 5.27. Penerapan *Shadding* pada Penerangan Ambien

Sumber: Kompilasi penulis

Berikut ini adalah rincian penggunaan sistem pecahayaan pada Museum Seni Lukis, yakni:



Gambar 5.28. Jenis Lampu pada Perancangan Museum

Sumber: Kompilasi penulis

Tabel 5.14. Analisis Pencahayaan Alami dan Buatan pada Ruang Museum

No	Kebutuhan Ruang	Pencahayaan Alami	Pencahayaan Buatan	
			Iuminisasi (lux)	Jenis Lampu
PENGELOLA UTAMA				
1	Ruang Tamu	Menggunakan jendela	300	LED Bulb
2	Ruang Direktur		300	LED Bulb
3	Ruang Wakil Direktur		300	LED Bulb
4	Lavatory	-	100-150	LED Bulb
TATA USAHA				
1	Ruang Sekretariat	Menggunakan jendela	300	LED Bulb
2	Ruang Admin		300	LED Bulb
3	Ruang Arsip		300	LED Bulb
4	Ruang Bendahara		300	LED Bulb
5	Pantry	-	300	LED Bulb
6	Ruang Istirahat	Menggunakan jendela	150	LED Bulb
7	Ruang Loker	-	300	LED Tube
8	Lavatory	-	100-150	LED Bulb
EKSIBISI				
1	Ruang Tamu	Menggunakan jendela	300	LED Bulb
2	Ruang Organisator		300	LED Bulb
3	Ruang Terima Karya		300	LED Bulb
4	Ruang Registrator		300	LED Bulb
5	Ruang Koleksi		300	LED Bulb
6	Ruang Kepala Kurator		300	LED Bulb
7	Ruang Kurator		300	LED Bulb
8	Ruang Diskusi dan Kurasi		400	LED Tube
9	Ruang Seniman		300	LED Tube
10	Ruang Teknisi		300	LED Bulb
11	Ruang Operator		300	LED Bulb
12	Ruang Kontrol		300	LED Tube

13	Ruang Pertunjukan Film	-	50	LED COB
14	Ruang Dekorator	Menggunakan jendela	300	LED Bulb
15	Ruang Prepator		300	LED Bulb
16	Lavatori	-	300	LED Bulb
KONSERVASI				
1	Ruang Karya Arsip	Menggunakan jendela	400	LED Bulb
2	Ruang Redaksi		300	LED Bulb
3	Ruang Cetak		300	LED Bulb
4	Ruang Loker		300	LED Bulb
5	Gudang		300	LED Bulb
6	Studio Konservasi		400	LED Tube
7	Ruang Staff	Menggunakan jendela	300	LED Tube
EDUKASI				
1	Ruang Perpustakaan (pengadaan)	Menggunakan jendela	400	LED Tube
2	Ruang Kelas		400	LED Tube
3	Ruang Pendidik		300	LED Tube
4	Ruang Pengelola Perpustakaan		400	LED Tube
5	Ruang Loker	-	300	LED Tube
6	Ruang Diskusi	Menggunakan jendela	400	LED Tube
7	Ruang Referensi		400	LED Tube
8	Lavatory		150	LED Bulb
PENGUNJUNG				
1	ATM Center	Menggunakan jendela	200	LED Bulb
2	Resepsionis		200	LED Bulb
3	Lobby/Atrium		500-800	LED Tube
4	Lavatory	-	150	LED Bulb
5	Ruang Pamer	-	300	LED COB
KOMERSIAL				
1	Ruang Leasing		300	LED Bulb
2	Ruang Organisator		300	LED Bulb

3	Ruang Loker	Menggunakan jendela	300	LED Tube
4	Ruang Rapat		400	LED Tube
5	Lavatory	-	150	LED Bulb
6	Pantry	-	200	LED Bulb
7	<i>Cafetaria</i>	Menggunakan jendela	300	LED Tube
8	<i>Art Shop</i>		300	LED Tube
9	<i>Bookstore</i>		300	LED Tube
PUBLIKASI HUMAS				
1	Ruang Komunitas Seni	Menggunakan jendela	300	LED Tube
2	Ruang Visual		300	LED Tube
3	Ruang Event dan Promosi	Menggunakan jendela	300	LED Tube
4	Ruang Publik Relation		300	LED Tube
5	Ruang Leasing		300	LED Tube
SERVICE				
1	Gudang	Menggunakan jendela	200	LED Bulb
2	Ruang Genset	-	300	LED Bulb
3	Ruang Elektrikal	-	300	LED Bulb
4	Ruang Panel	-	300	LED Bulb
5	Lavatory	-	300	LED Bulb
6	Pantry	-	300	LED Bulb
7	Lift	-	300	LED Tube
8	Ruang Security	Menggunakan jendela	300	LED Bulb
9	Ruang CCTV	-	300	LED Bulb

Sumber : Analisis Penulis

5.1.20. Analisis Penghawaan

Analisis penghawaan pada Museum Seni Lukis dimaksudkan untuk memberikan kualitas penghawaan atau kualitas udara yang baik dan memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Sistem penghawaan dalam bangunan ada dua cara yaitu:

1. Penghawaan Alami

Penghawaan alami adalah pergantian udara secara alami (tidak melibatkan peralatan mekanis, seperti mesin penyejuk udara yang dikenal sebagai *air conditioner* atau AC). Untuk merancang penghawaan alami atau ventilasi alami ini diperlukan beberapa syarat, yaitu:

- a. Tersedianya udara luar yang sehat (bebas dari bau, debu, dan polutan lain yang mengganggu.)
- b. Suhu udara luar tidak terlalu tinggi (maksimal 28°C).
- c. Tidak banyak bangunan di sekitar yang akan menghalangi aliran udara horizontal (sehingga angin dapat berhembus lancar).
- d. Lingkungan tidak bising.⁵⁵

2. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan atau ventilasi buatan adalah (Satwiko, 2009: 90) penghawaan yang melibatkan peralatan mekanik. Penghawaan buatan sering disebut juga pengondisian udara, yaitu proses perlakuan terhadap udara di dalam bangunan yang meliputi suhu, kelembaban, kecepatan, arah angin, kebersihan, bau, serta distribusinya untuk menciptakan kenyamanan bagi penghuninya. Daerah tropis lembab seperti Indonesia yang suhu rata-ratanya tinggi, pengondisian udara (atau penghawaan buatan) diasosiasikan dengan penyejukan udara oleh mesin penyejuk udara yang dikenal dengan istilah *Air Conditioner* (AC). Selain itu juga terdapat penghawaan buatan lain, seperti kipas angin dan *exhaust fan*.⁵⁵

²¹ Satwiko Prasasto. Fisika Bangunan. Andi Offset. Yogyakarta. 2009 (hal 1)

Museum Seni Lukis menggabungkan penggunaan penghawaan alami dan buatan untuk menciptakan kenyamanan bagi pengguna. Berikut adalah rincian mengenai ruangan dan jenis penghawaan, yaitu:

Tabel 5.15. Analisis Penghawaan Alami dan Buatan pada Ruangan Museum

No	Kebutuhan Ruang	Penghawaan Alami	Penghawaan Buatan
PENGELOLA UTAMA			
1	Ruang Tamu	-	AC Split
2	Ruang Direktur	-	AC Split
3	Ruang Wakil Direktur	-	AC Split
4	Lavatory	Penggunaan ventilasi	<i>Exhaust fan</i>
TATA USAHA			
1	Ruang Sekretariat	-	AC Split
2	Ruang Admin	-	AC Split
3	Ruang Arsip	-	AC Split
4	Ruang Bendahara	-	AC Split
5	Pantry	Penggunaan ventilasi dan jendela	<i>Exhaust fan</i>
6	Ruang Istirahat	-	AC Split
7	Ruang Loker	Penggunaan ventilasi dan jendela	<i>Exhaust fan</i>
8	Lavatory	Penggunaan ventilasi dan jendela	<i>Exhaust fan</i>
EKSIBISI			
1	Ruang Tamu	-	AC Split
2	Ruang Organisator	-	AC Split
3	Ruang Terima Karya	-	AC Split
4	Ruang Registrator	-	AC Split

5	Ruang Koleksi	-	AC Split
6	Ruang Kepala Kurator	-	AC Split
7	Ruang Kurator	-	AC Split
8	Ruang Diskusi dan Kurasi	-	AC Split
9	Ruang Seniman	-	AC Split
10	Ruang Teknisi	-	AC Split
11	Ruang Operator	-	AC Split
12	Ruang Kontrol	-	AC Split
13	Ruang Pertunjukan Film	-	AC Central
14	Ruang Dekorator	-	AC Split
15	Ruang Prepator	-	AC Split
16	Lavatori	Penggunaan ventilasi	<i>Exhaust fan</i>
KONSERVASI			
1	Ruang Karya Arsip	-	AC Split
2	Ruang Redaksi	-	AC Split
3	Ruang Cetak	-	AC Split
4	Ruang Loker	Penggunaan ventilasi dan jendela	<i>Exhaust fan</i>
5	Gudang	Penggunaan ventilasi	<i>Exhaust fan</i>
6	Studio Konservasi	-	AC Split
7	Ruang Staff	-	AC Split
EDUKASI			
1	Ruang Perpustakaan (pengadaan)	-	AC Central
2	Ruang Kelas	-	AC Split
3	Ruang Pendidik	-	AC Split
4	Ruang Pengelola Perpustakaan	-	AC Central

5	Ruang Loker	Penggunaan ventilasi dan jendela	<i>Exhaust fan</i>
6	Ruang Diskusi	-	AC Split
7	Ruang Referensi	-	AC Split
8	Lavatory	Penggunaan ventilasi	<i>Exhaust fan</i>
PENGUNJUNG			
1	ATM Center	-	AC Split
2	Resepsionis	-	AC Central
3	Lobby/Atrium	-	
4	Lavatory	Penggunaan ventilasi	<i>Exhaust fan</i>
5	Ruang Pamer	-	AC Central
KOMERSIAL			
1	Ruang Leasing	-	AC Split
2	Ruang Organisator	-	AC Split
3	Ruang Loker	Penggunaan ventilasi dan jendela	<i>Exhaust fan</i>
4	Ruang Rapat	-	AC Split
5	Lavatory	Penggunaan ventilasi	<i>Exhaust fan</i>
6	Pantry	Penggunaan ventilasi dan jendela	<i>Exhaust fan</i>
7	<i>Cafetaria</i>	-	AC Central
8	<i>Art Shop</i>	-	
9	<i>Bookstore</i>	-	
PUBLIKASI HUMAS			
1	Ruang Komunitas Seni	-	AC Split

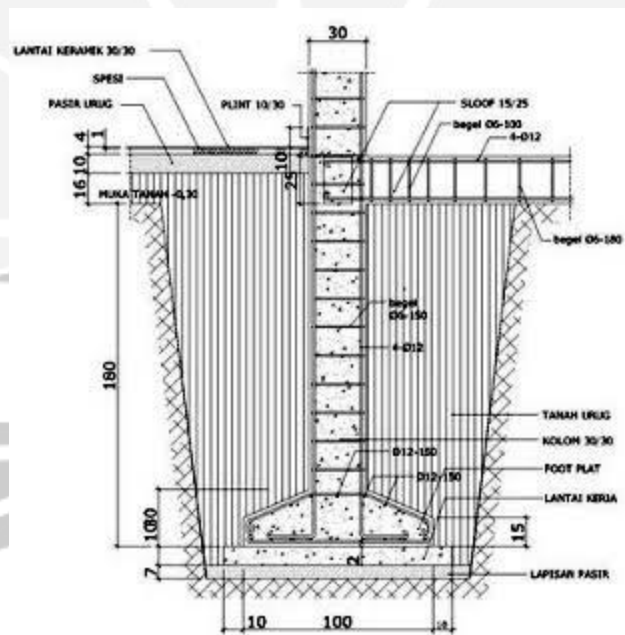
2	Ruang Visual	-	AC Split
3	Ruang Event dan Promosi	-	AC Split
4	Ruang Publik Relation	-	AC Split
5	Ruang Leasing	-	AC Split
SERVICE			
1	Gudang	Penggunaan ventilasi dan jendela	<i>Exhaust fan</i>
2	Ruang Genset	Penggunaan ventilasi	<i>Exhaust fan</i>
3	Ruang Elektrikal	Penggunaan ventilasi	<i>Exhaust fan</i>
4	Ruang Panel	Penggunaan ventilasi	<i>Exhaust fan</i>
5	Lavatory	Penggunaan ventilasi	<i>Exhaust fan</i>
6	Pantry	Penggunaan ventilasi dan jendela	<i>Exhaust fan</i>
7	Lift	-	-
8	Ruang Security	-	AC Split
9	Ruang CCTV	-	AC Split

Sumber : Analisis Penulis

5.1.21. Analisis Struktur dan Konstruksi

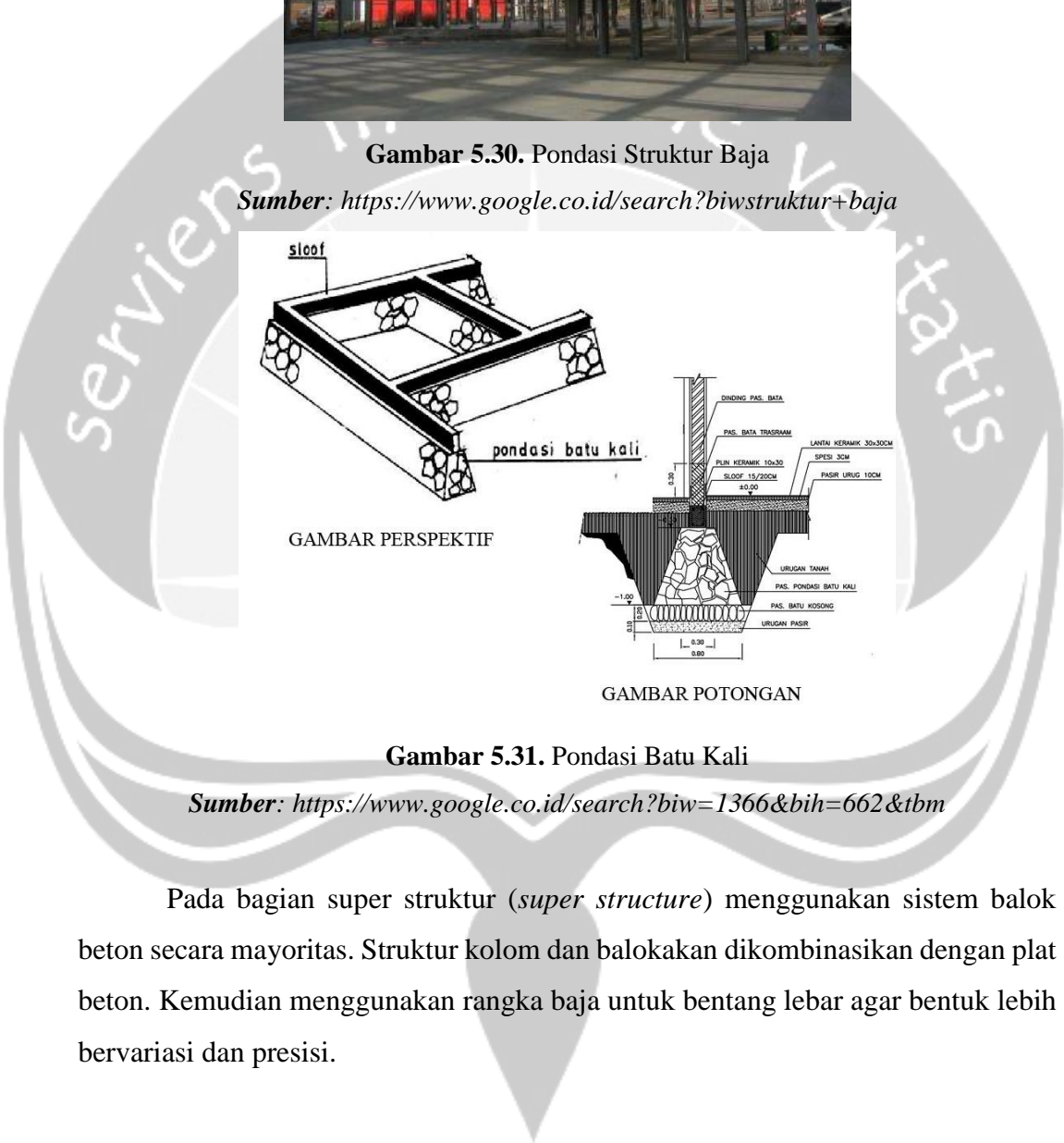
Konstruksi merupakan bagian yang sangat penting dalam berdirinya sebuah bangunan. Struktur berperan sebagai kerangka dan pembentuk desain arsitektur sebuah bangunan. Secara umum sistem struktur dibagi menjadi 3 bagian, yaitu pondasi (*sub structure*), kerangka bangunan (*super structure*), dan atap (*upper structure*).

Pada struktur Museum Seni Lukis ini menggunakan 3 jenis pondasi *sub structure* yakni pondasi footplate, struktur baja, dan pondasi batu kali. Pondasi footplate digunakan untuk struktur bangunan bertingkat khususnya pada area pameran, struktur baja digunakan untuk struktur yang berfungsi sebagai penyangga dan membantu beban atap, sedangkan pondasi batu kali digunakan untuk pengaku dinding pada lantai dasar, yang digunakan adalah pondasi batu kali menerus.



Gambar 5.29. Pondasi Footplate

Sumber: https://www.google.co.id/search?_BMKBvwTbmZawBQ&q=pondasi



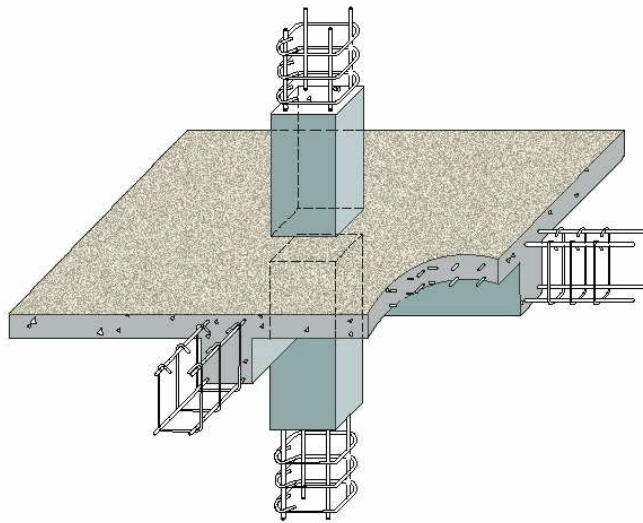
Sumber: <https://www.google.co.id/search?biwstruktur+baja>



GAMBAR POTONGAN

Sumber: <https://www.google.co.id/search?biw=1366&bih=662&tbm>

Pada bagian super struktur (*super structure*) menggunakan sistem balok beton secara mayoritas. Struktur kolom dan balok akan dikombinasikan dengan plat beton. Kemudian menggunakan rangka baja untuk bentang lebar agar bentuk lebih bervariasi dan presisi.



Gambar 5.32. Sistem Kolom dan Plat Beton

Sumber: <https://www.google.co.id/search?biw=1366&bih=662&tbm>

Kemudian pada bagian atas (*upper structure*) menggunakan sistem rangka baja dengan rangka khusus, yang nantinya dapat diaplikasikan pada bentuk fasad bangunan dan dengan bentang lebar. Penggunaan rangka baja akan mengurangi jumlah kolom dan memperluas ruangan.



Gambar 5.33. Struktur Atap Rangka Baja

Sumber: <https://www.google.com/struktur+atap+rangka+baja>

Penggunaan material konstruksi bangunan menggunakan kombinasi material modern dan material lokal. Pada bagian *super structure* dan *upper structure* lebih banyak menggunakan beton yang di expose, dan konstruksi baja pada area-area dengan kebutuhan ruang luas dan lebar. Kemudian bagian palfon

menggunakan material seperti *GRC board*, gypsum, kayu, maupun beton yang diekspose secara langsung. Material yang digunakan diharapkan mampu menyatukan dengan alan dan netral.



Gambar 5.34. Material Ekspose *Super Structure* dan *Upper Structure*

Sumber: Analisis Penulis

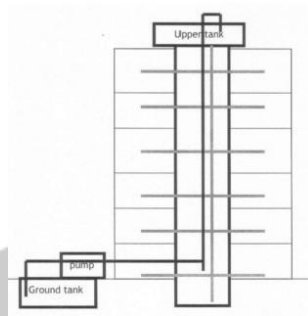
5.1.22. Analisis Utilitas Bangunan

Utilitas bangunan merupakan hal yang pokok dalam menunjang fungsi bangunan, utilitas bangunan meliputi jaringan air bersih, jaringan air kotor, pengendalian bencana kebakaran, dan transportasi vertikal.

1. Analisis Jaringan Air Bersih

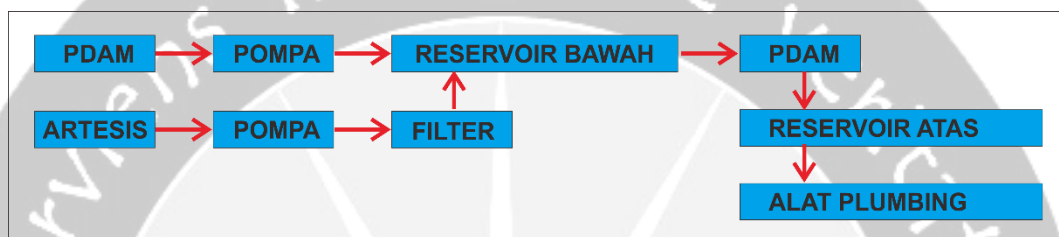
Pada bangunan tentu membutuhkan ketersediaan air bersih yang mencukupi dan baik. Air bersih adalah bersifat vital dalam terselenggaranya proses kegiatan dalam sebuah bangunan. Jaringan air bersih adalah suatu sistem dimana air bersih akan dialirkan ke tempat-tempat tertentu untuk mendukung suatu kegiatan. Ruang yang penting menerima air bersih contohnya lavatory, ruang utilitas, taman, dan proteksi kebakaran.

Sistem jaringan air bersih yang digunakan dalam Museum Seni Lukis ini adalah sistem *down feed*, yaitu sistem sumber air diletakkan pada area tertinggi, dan ditampung atas di atas bangunan dengan pompa, yang kemudian didistribusikan ke bawah dengan gaya gravitasi bumi dibantu juga dengan pompa. Hal ini lebih menghemat daya, dan kinerja pompa.



Gambar 5.35. Sistem *Down Feed Air Bersih*

Sumber: Analisis Penulis



Gambar 5.36. Alur Sistematis Sistem *Down Feed*

Sumber: Analisis Penulis

2. Analisis Jaringan Air Kotor

Jaringan air kotor merupakan bagian yang penting dalam bangunan. Berfungsi sebagai pembuangan air kotor atau sering disebut saluran sanitasi dan mempunyai tujuan menyalurkan air kotor dari bangunan keluar menuju tempat pembuangan, dan didistribusikan melalui pipa menuju parit. Sanitasi limbah dibagi menjadi 3 yaitu:

A. *Black Water*

Pembuangan limbah dari kotoran cair hingga padat, dari *closet* dan *bidet*.

B. *Grey Water*

Limbah berupa air bekas sabun, dan lemak berasal dari dapur, dan toilet.

C. Air Hujan

Merupakan saluran penampung air hujan.



Gambar 5.37. Alur Sistematis Sistem *Down Feed Air Kotor*





Sumber: Analisis Penulis


3. Analisis Proteksi Penanggulangan Bencana Kebakaran

Sistem proteksi penanggulangan bencana kebakaran adalah sistem pencegahan bila suatu saat terjadi bencana kebakaran bangunan dan berfungsi sebagai pemadam api. Berikut ini adalah alat sebagai pencegahan bencana kebakaran, yakni:

Tabel 5.16. Analisis Penanggulangan Bencana Kebakaran

No	Item	Deskripsi	Gambar
1	<i>Fire Extinguisher</i>	Alat yang dapat menyemburkan cairan CO ² yang menyerupai sebuah asap yang digunakan untuk pemadaman api ringan.	

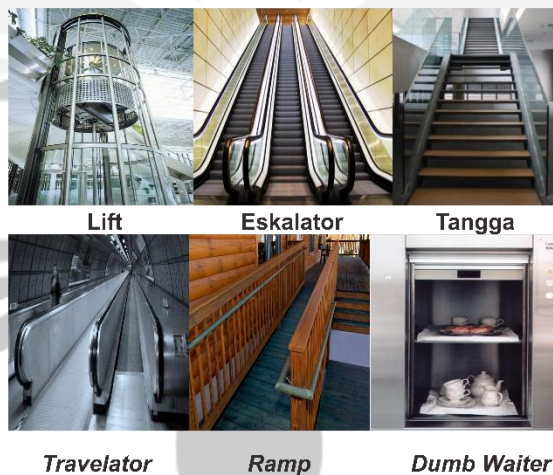
2	<i>Hydrant</i>	Hydrant berbentuk box warna merah dan merupakan sumber air umum yang dapat digunakan sebagai memadamkan api	
3	<i>Springkler</i>	Adalah alat yang mampu memancarkan air di dalam ruangan, terletak pada plafond bangunan, dan berada disetiap lantai, yang mempunyai semburan air dengan radius 2 - 3,5 meter. Berfungsi ketika terjadi kebakaran.	
4	<i>Smoke detector</i>	Alat yang berfungsi sebagai pendeteksi adanya asap dan berbunyi seperti alarm ketika asap ditimbulkan oleh api tertangkap dengan <i>smoke detector</i> .	
5	<i>Sign</i>	Adalah sebuah papan penanda yang terletak pada sirkulasi bangunan, sirkulasi darurat bencana, untuk arah penanda pintu keluar dan dapat diakses untuk publik.	

6	Pintu Darurat (<i>Emergency Exit</i>)	Adalah sebuah jalur evakuasi publik untuk dapat segera keluar dari bangunan, dan harus terletak terjangkau. Biasanya warna pintu dibuat dengan warna terang.	
---	--	--	---

Sumber: Analisis Penulis

4. Analisis Sistem Transportasi Vertikal

Transportasi vertikal pada sebuah bangunan adalah proses pengangkutan manusia atau benda dari tempat rendah menuju tempat yang lebih tinggi, atau pun sebaliknya dengan secara vertikal. Transportasi vertikal meliputi tangga, eskalator, ramp, travelator, lift, dan *dumb waiter*. Penggunaan lift pada bangunan biasanya digunakan pada bangunan yang lebih dari dua lantai.



Gambar 5.38. Transportasi Vertikal

Sumber: Analisis Penulis

Pada bangunan museum seni lukis ini menggunakan dua jenis lift yaitu lift manusia, dan lift barang. Lift manusia digunakan untuk mempermudah pengunjung mengakses setiap lantai, sedangkan lift barang berfungsi sebagai memudahkan mengangkut karya seni di setiap lantainya.

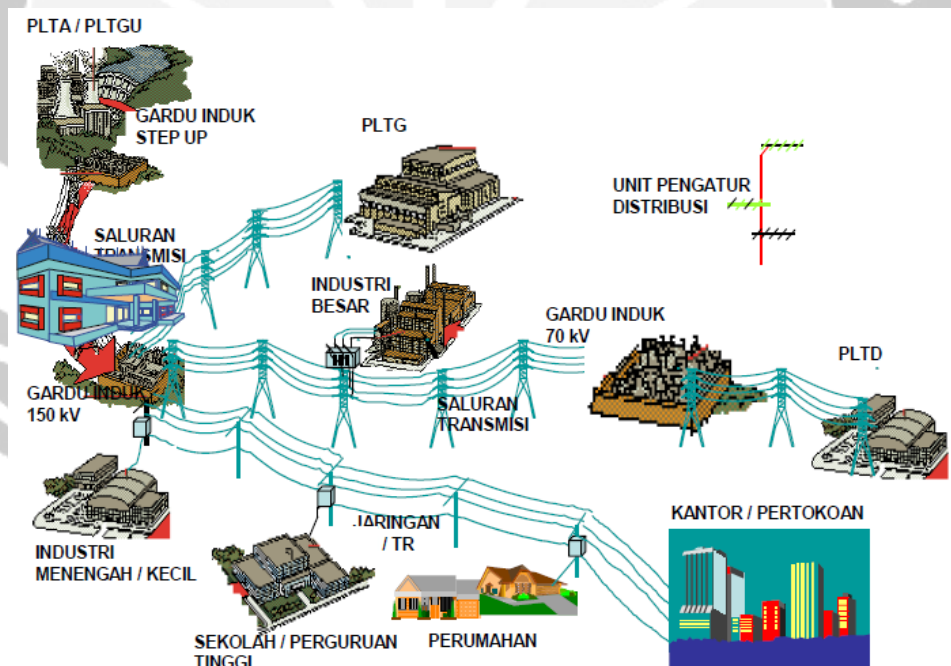
Kemudian penggunaan eskalator juga bisa diterapkan agar memberikan kesan mewah dan memudahkan pengunjung agar tidak mengeluarkan tenaga yang lebih dalam mengakses tiap lantai.

5. Analisis Mekanikal dan Elektrikal

Pada sistem mekanikal dan elektrikal bangunan adalah meliputi sistem elektrikal, sitem komunikasi, dan sistem penangkal petir.

A. Analisis Sistem Elektrikal

Sistem pasokan listrik pada museum seni lukis ini bersumber dari PLN. Penggunaan energi akan dibagi menjadi 2 (dua) yaitu permanen dan kondisional. (temporer). Permanen dimaksudkan pada fungsi pengelola museum, eksibisi, dan edukasi, sedangkan yang bersifat temporer yaitu jika diadakan suatu *event* seni dan pameran tambahan.



Gambar 5.39. Sistem Distribusi PLN

Sumber: <https://www.google.co.id/skematik+distribusi+listrik&oq>

Bangunan ini menyediakan genset sebagai pasokan listrik sekunder apabila sumber listrik utama PLN mati atau padam. Hal ini digunakan agar

museum tidak mengalami kendala dalam berlangsungnya segala kegiatan apabila tidak ada listrik saat pemadaman. Genset akan menyala dengan otomatis.

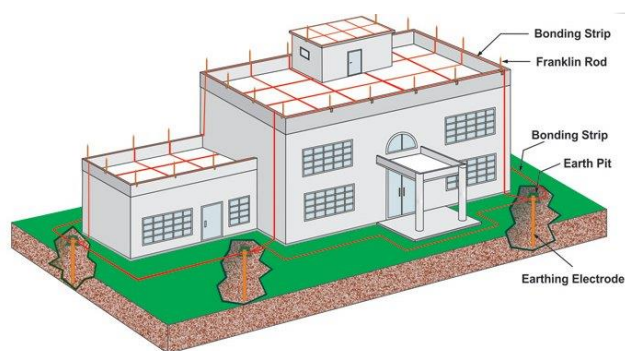


Gambar 5.40. Mesin Genset Bangunan

Sumber: <https://www.google.co.id/searchG8bovASzy7OABA&q=genset>

B. Analisis Sistem Penangkal Petir

Sistem penangkal petir pada bangunan Museum Seni Lukis ini adalah menggunakan sistem penangkal petir Faraday. Sistem Faraday adalah sebuah jalur rangkaian kabel tembaga yang difungsikan sebagai jalan atau aliran bagi petir menuju ke permukaan bumi atau ground, sehingga petir tidak akan merusak benda-benda yang dilewatinya.



Gambar 5.41. Sistem Penangkal Petir Faraday

Sumber: <https://www.google.co.id/searchG8bovASzy7OABA&q=genset>

Sistem Faraday ini adalah sistem yang pengamanan yang cocok dan baik pada bangunan besar dengan bidang atap yang lebar serta datar.

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1. Konsep Perencanaan

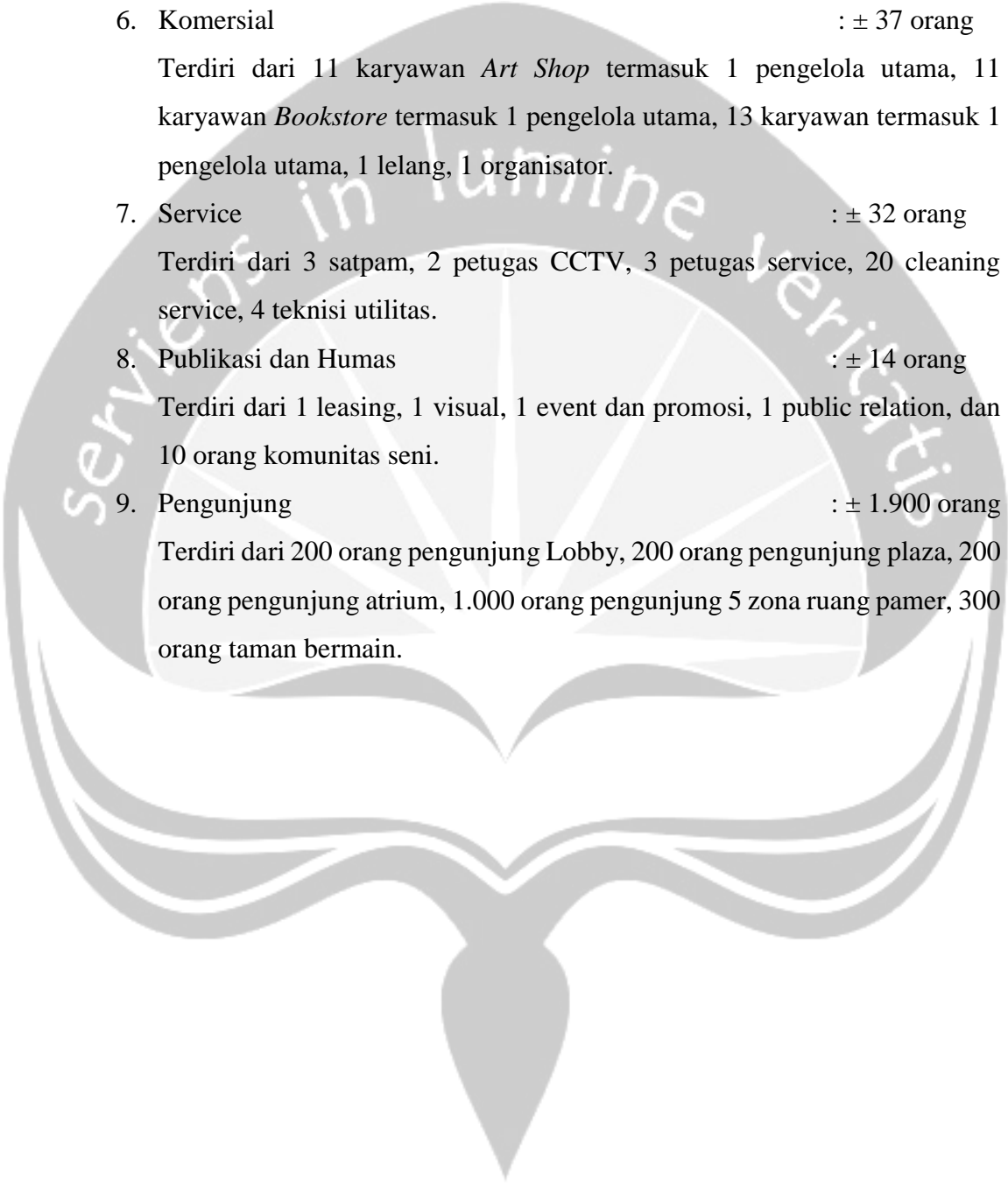
6.1.1. Konsep Sistem Manusia

Museum Seni Lukis di Yogyakarta merupakan sebuah wadah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan tentang seni lukis, dan lebih mengenal serta mengenang para pelukis legendaris berasal dari Yogyakarta, sehingga meningkatkan rasa apresiasi masyarakat tentang karya seni lukis, serta memberikan wisata rekreasi edukasi yang dapat dinikmati semua kalangan.

Karya seni lukis yang dipamerkan adalah hasil karya dari 5 tokoh pelukis legendaris di Yogyakarta. Periode lukisan dimulai dari tahun 1811-2004. Fasilitas yang dapat dinikmati oleh para pengunjung adalah fasilitas edukasi, berupa menonton film sejarah seni lukis dari para tokoh pelukis legendaris di Yogyakarta, belajar melukis, dan penjelasan tentang filosofi hasil karya pelukis tersebut. Pengunjung diharapkan memiliki sebuah pengalaman tersendiri dalam menikmati suatu karya lukis.

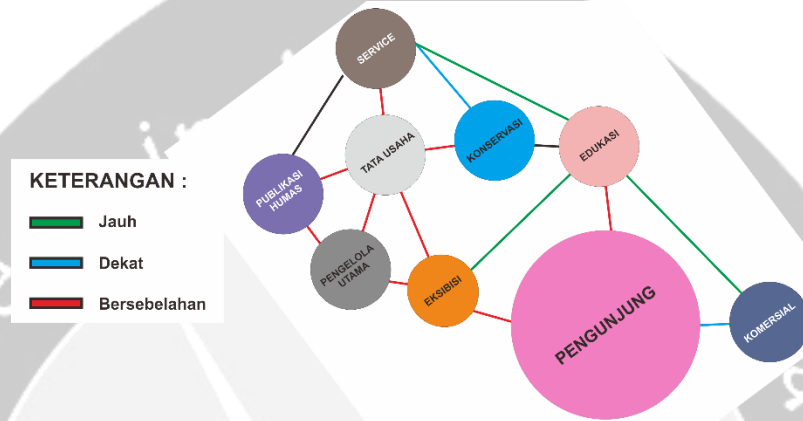
Beragamnya fasilitas, maka ada beberapa pengelola yang disediakan. Berikut adalah ringkasan mengenai jumlah pelaku yang berada di Museum Seni Lukis di Yogyakarta berdasarkan jenis kegiatannya, yakni;

1. Pengelola Utama : ± 7 orang
Terdiri 1 direktur, 1 wakil Direktur, dan penerimaan tamu dengan jumlah 5 orang.
2. Tata Usaha : ± 14 orang
Terdiri dari 2 sekretariat, 5 arsip, 5 admin, 2 bendahara.
3. Eksibisi : ± 42 orang
Terdiri dari 3 organisator, 2 registrator, 3 terima karya, 2 koleksi, 1 kepala kurator, 15 kurator, 10 seniman, 2 dekorator, 2 preparator, 1 kontrol, 1 teknisi.

- 
4. Konservasi : ± 18 orang
Terdiri dari 15 staf konservasi, 1 redaksi, 1 percetakan, 1 karya arsip.
 5. Edukasi : ± 71 orang
Terdiri dari 5 pendidik, 60 murid, 5 pengelola perpustakaan, 1 Referensi.
 6. Komersial : ± 37 orang
Terdiri dari 11 karyawan *Art Shop* termasuk 1 pengelola utama, 11 karyawan *Bookstore* termasuk 1 pengelola utama, 13 karyawan termasuk 1 pengelola utama, 1 lelang, 1 organisator.
 7. Service : ± 32 orang
Terdiri dari 3 satpam, 2 petugas CCTV, 3 petugas service, 20 cleaning service, 4 teknisi utilitas.
 8. Publikasi dan Humas : ± 14 orang
Terdiri dari 1 leasing, 1 visual, 1 event dan promosi, 1 public relation, dan 10 orang komunitas seni.
 9. Pengunjung : ± 1.900 orang
Terdiri dari 200 orang pengunjung Lobby, 200 orang pengunjung plaza, 200 orang pengunjung atrium, 1.000 orang pengunjung 5 zona ruang pameran, 300 orang taman bermain.

6.1.2. Konsep Kebutuhan Lokasional

Konsep perencanaan kebutuhan lokasional pada museum Seni Lukis di Yogyakarta ini membutuhkan 9 (sembilan) area kegiatan yang dibedakan berdasarkan jenis kegiatannya. Berikut ini adalah konsep skematik hubungan antar ruang yang bersifat makro pada Museum Seni Lukis, yakni:



Gambar 6.1. Hubungan Antar Ruang Makro Museum Seni Lukis
Sumber: Analisis Penulis, 2017

Dari 9 (sembilan) zona kegiatan, masing-masing memiliki kebutuhan ruang tersendiri. Hubungan antar ruang secara mikro adalah sebagai berikut:



Gambar 6.2. Nama Ruangan dalam Museum Seni Lukis
Sumber: Analisis Penulis, 2017

6.1.3. Konsep Besaran Kebutuhan Ruang Museum Seni Lukis

Berdasarkan analisis kegiatan, jumlah pelaku, dan kebutuhan ruang maka kebutuhan luas antar ruang untuk setiap kegiatan yakni:

Tabel 6.1.1 Konsep Besaran Kebutuhan Ruang Museum Seni Lukis

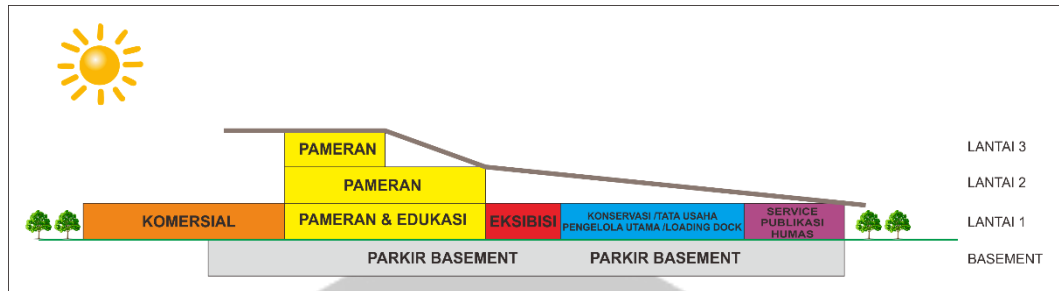
No.	Zona Kegiatan	Pengembangan	Total Luas Zona
1	Pengelola Utama	100%	50,7 m ²
2	Tata Usaha	100%	293,05 m ²
3	Eksibisi	100%	545,95 m ²
4	Konservasi	100%	317 m ²
5	Edukasi	100%	433,05 m ²
6	Komersial	100%	1730,7 m ²
7	Service	100%	355,6 m ²
8	Publikasi dan Humas	100%	131,2 m ²
9	Pengunjung	100%	2849,68 m ²
10	Parkir Pengunjung	100%	2323,75 m ²
11	Parkir Karyawan	100%	776,875 m ²
Jumlah			9807,555 m²
Kebutuhan Lantai Dasar			6583,805 m²

Sumber: Analisis Penulis, 2017

6.2. Konsep Perancangan

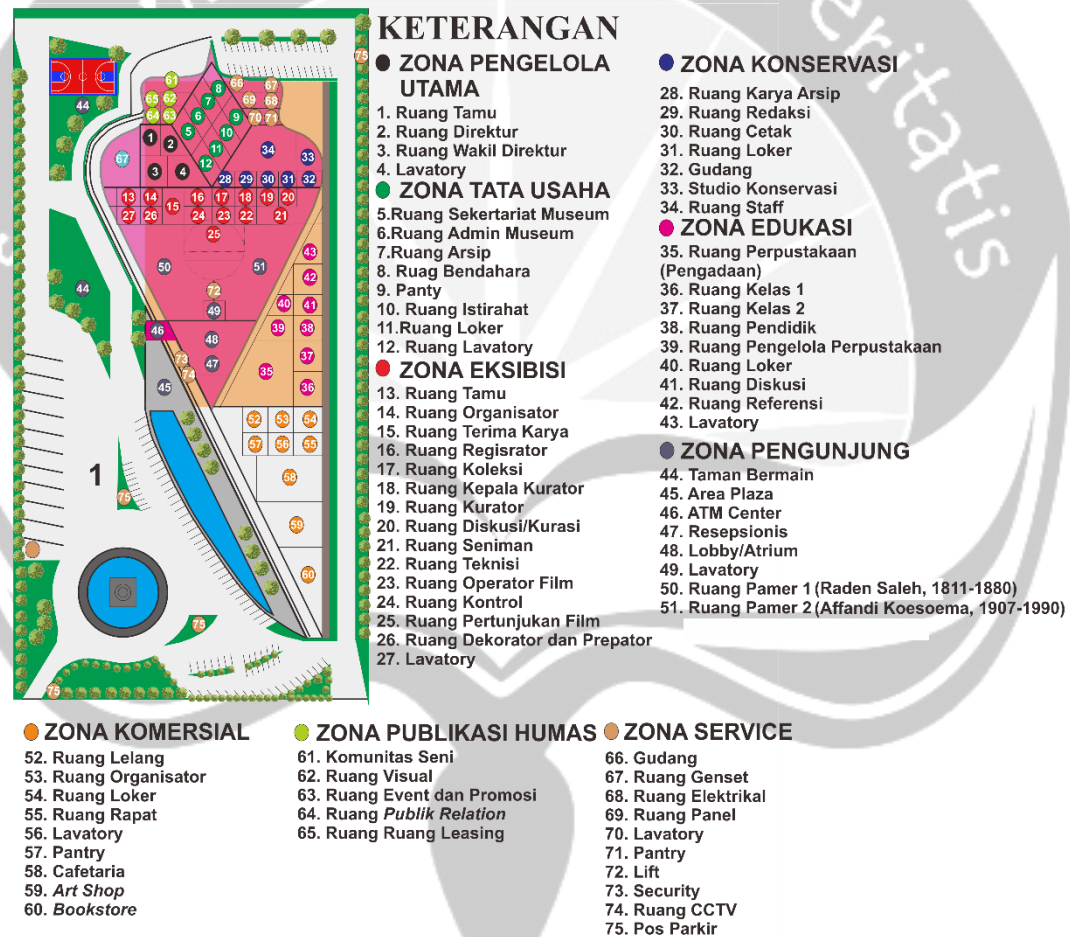
6.2.1. Konsep Perancangan dan Programatik

Organisasi ruang pada museum seni lukis ini dapat ditemukan berdasarkan kegiatan pelaku, kelompok kegiatan, dan hubungan antar ruang. Organisasi ruang yang diterapkan adalah sebagai berikut:



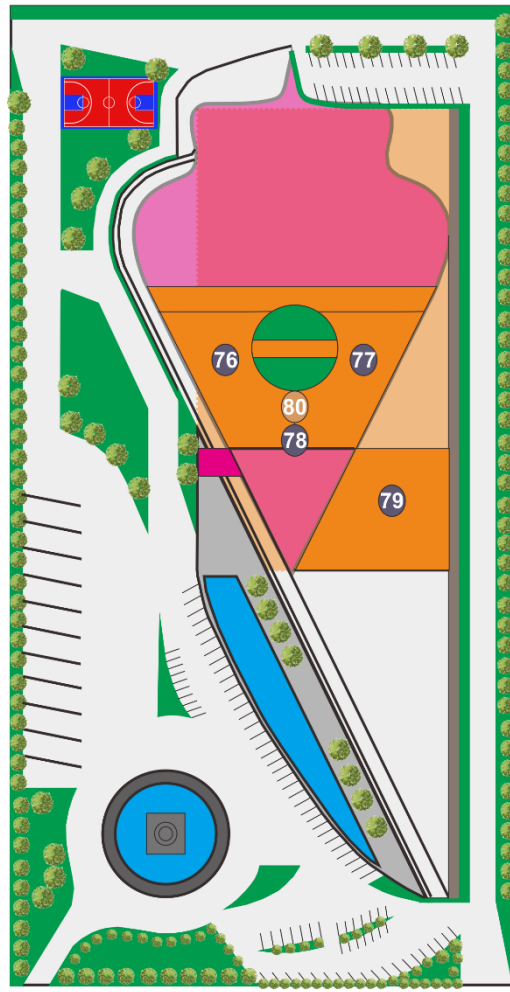
Gambar 6.3. Konsep Ruang Vertikal

Sumber: Analisis Penulis, 2017



Gambar 6.4. Konsep Ruang Horisontal Lantai 1

Sumber: Analisis Penulis, 2017



KETERANGAN :

LANTAI 2

LANTAI 2

● ZONA PENGUNJUNG

76. Ruang Pamer 3(Basoeki A, 1913-1993)

77. Ruang Pamer 4(Bagong K, 1928-2004)

78. Lift

79. Ruang Pameran Outdoor (event)

● ZONA SERVICE

80. Lift

Gambar 6.5. Konsep Ruang Horisontal Lantai 2

Sumber: Analisis Penulis, 2017

6.2.2. Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang

1. Pencahayaan Ruang

Pencahayaan ruang pada museum seni lukis ini adalah menggabungkan elemen cahaya alami (*daylight*) dan cahaya buatan (*artificial light*). Pemanfaatan cahaya alami digunakan demi menghemat daya, dan jika diolah dengan baik maka dapat memberikan efek *shadding* yang tentunya dapat memperindah ruangan. Ketika cahaya alami kurang dapat mendukung pencahayaan ruangan maka digunakanlah cahaya buatan, cahaya buatan dikhususkan pada area pameran, dimana ruang pameran karya lukis membutuhkan sorotan cahaya, demi terciptanya ruangan yang indah dan dapat melihat karya dengan jelas dan detail.



Gambar 6.7. Konsep Pencahayaan Buatan

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Pencahayaan alami mengandalkan ruang terbuka, biasanya pada tengah bangunan agar dapat menerima sinar matahari dengan baik dan secara langsung melalui pantulan *groundfloor*. Untuk meminimalisir masuknya cahaya yang terlalu banyak dapat menggunakan efek *shadding*.

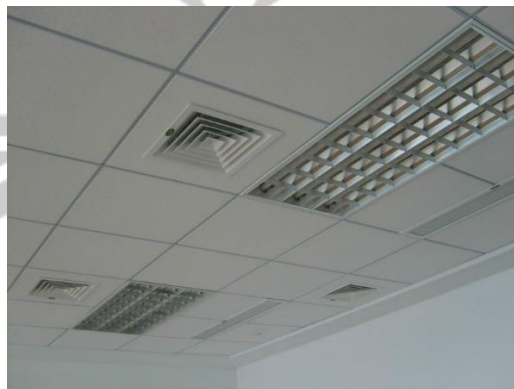


Gambar 6.8. Konsep Pencahayaan Alami

Sumber: Analisis Penulis, 2017

2. Penghawaan Ruang

Konsep perencanaan penghawaan ruangan pada museum ini adalah menggabungkan penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami dengan menggunakan bukaan pada setiap ruang, sedangkan penghawaan buatan menggunakan *Air Conditioner* (AC) dengan jenis *AC Central*, dan *AC Split Wall*. *AC Central* digunakan pada area yang digunakan untuk umum dan berkapasitas orang banyak serta memiliki luasan yang cukup besar, seperti ruang pameran, dan ruang audio visual.



Gambar 6.9. AC Central

Sumber: Analisis Penulis, 2017



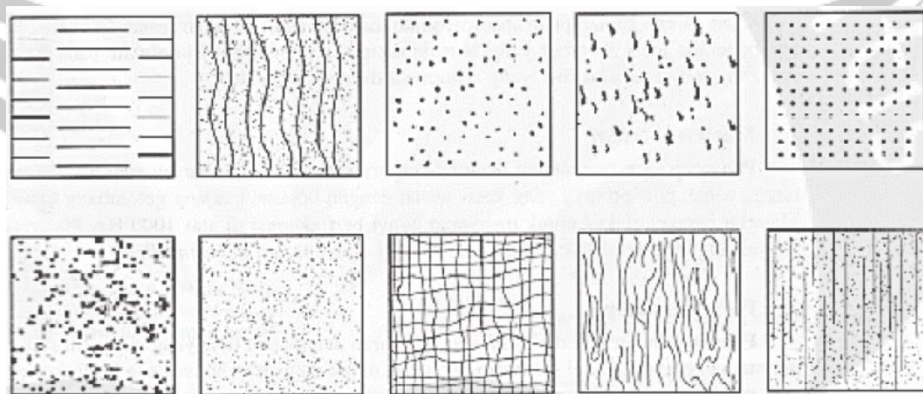
Gambar 6.10. AC Split
Sumber: Analisis Penulis, 2017

AC Split digunakan untuk ruangan yang berkapasitas kecil, dan luasan yang tidak terlalu besar.

3. Akustika Ruang

Museum ini dirancang agar mendapatkan akustika yang baik, dengan mengusung suasana yang edukatif dan rekreatif maka kenyamanan diperlukan agar tujuan dapat terwujud. Dengan luas lahan sebesar 14.630 m² dan luas bangunan skiar 70% sebenarnya kebisingan sudah berkurang, namun hal tersebut sudah diperkirakan bahwa jarak bangunan dengan sumber bunyi lumayan jauh, dan dapat diantisipasi dengan material yang dapat memantulkan bunyi dan meredam bunyi.

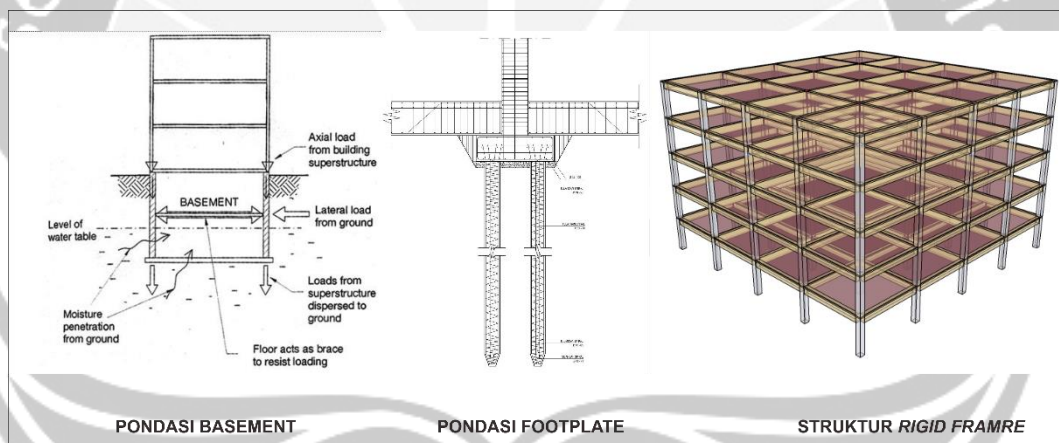
Akustika dalam bangunan menggunakan material yang dapat menyerap bunyi. Material yang digunakan adalah material yang mempunyai pori-pori kecil.



Gambar 6.11. Material Berpori Dalam Akustika
Sumber: Akustika Bangunan (Christina E. Mediastika)

6.2.3. Konsep Perancangan Struktur Konstruksi

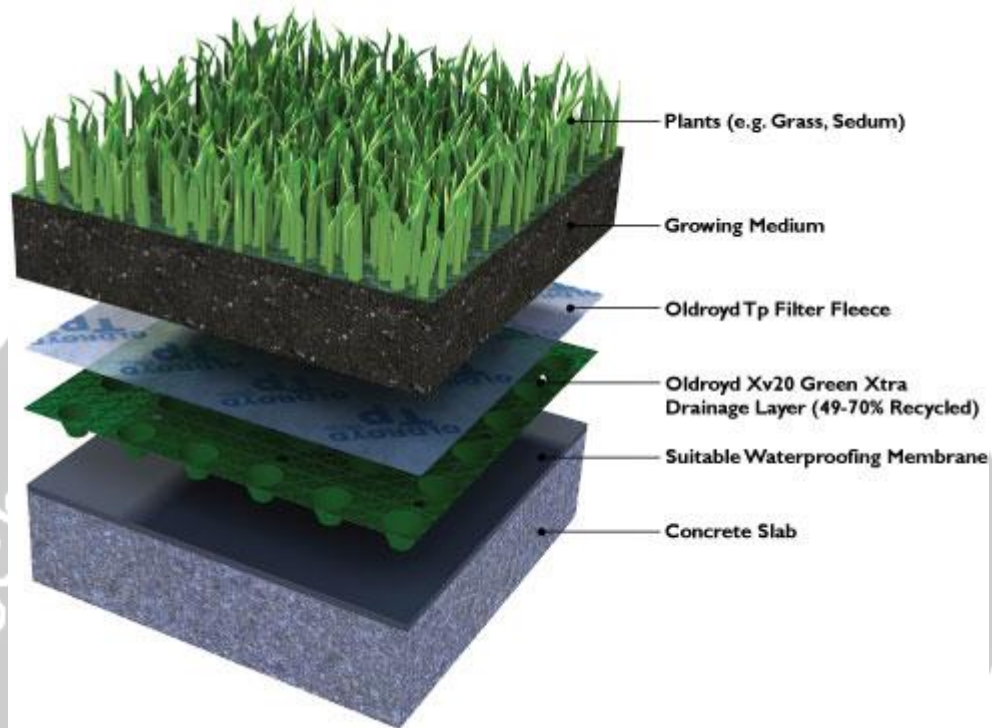
Konsep perancangan struktur pada museum ini menggunakan 3 bagian yaitu, pondasi (*substructure*), kerangka bangunan (*super structure*), dan atap (*upper structure*). Pada bagian pondasi (*substructure*) menggunakan sistem pondasi *footplate* dan pondasi *basement*. Kedalaman untuk pondasi *footplate* sekitar 1-2 meter, kemudian pondasi *basement* terdiri dari 1 lantai *basement* yang digunakan untuk parkir kendaraan. Pada bagian kerangka bangunan (*super structure*), kerangka bangunan yang digunakan pada adalah struktur menerus rangka kaku (*rigid frame*). Struktur rangka kaku (*rigid frame*) adalah struktur yang terdiri atas elemen-elemen linear, umumnya balok dan kolom, yang saling dihubungkan pada ujung-ujungnya oleh *joints* (titik hubung) yang dapat mencegah rotasi relatif di antara elemen struktur yang dihubungkan tersebut. Sistem dilatasi juga digunakan untuk bangunan dengan bentang yang panjang.



Gambar 6.12. Struktur dan Pondasi
Sumber: Analisis Penulis

Pada bagian struktur atap (*upperstructure*) bangunan museum ini adalah menggunakan struktur rangka baja. Rangka baja dapat disesuaikan dengan bentuk dan lebih presisi. Struktur baja biasanya digunakan untuk struktur atap bentang lebar yang minim menggunakan kolom.

Kemudian bangunan museum ada beberapa bagaian atap yang menggunakan unsur penghijauan. Penghijauan atap secara ekstensif memiliki beberapa bagian lapisan pada atap, yakni:



Gambar 6.13. Lapisan Penghijauan Atap

Sumber: <http://www.rudydewanto.com/2011/01/green-roof-di-hutan-beton.html>



Gambar 6.14. Penghijauan Atap

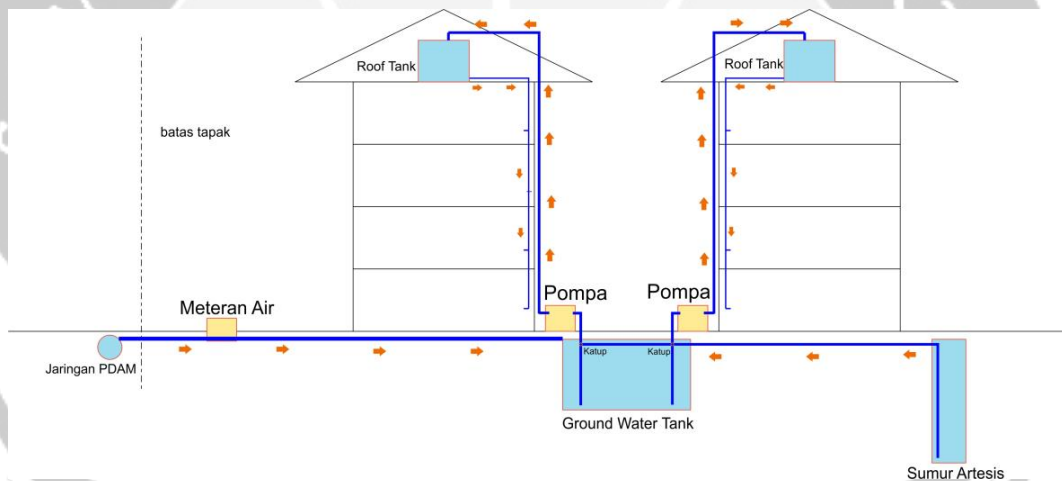
Sumber: <http://www.rudydewanto.com/2011/01/green-roof-di-hutan-beton.html>

6.2.4. Konsep Perancangan Sistem Utilitas

Berikut ini adalah rincian utilitas yang digunakan dalam bangunan museum seni lukis, yakni:

1. Sistem Jaringan Air Bersih

Jaringan air bersih yang digunakan adalah bersumber dari PDAM, yang kemudian diolah dengan sistem jaringan air bersih pada bangunan menggunakan sistem *down feed system* dan *up feed system*. Cara kerja sistem ini adalah sumber air PAM ditampung pada penampungan air yang berada di bagian bawah, kemudian air dipompa menuju tangki yang terletak pada bagian atas bangunan, tangki air lalu menyalurkan pendistribusian air dengan gaya gravitasi di setiap lantai.



Gambar 6.15. Konsep Pendistribusian Air Bersih

Sumber: <https://tropicalarchitectblog.wordpress.com/2016/08/08/utilitas-bangunan->

2. Sistem Jaringan Air Kotor dan Drainase

Sumber air kotor berupa padat atau cair yang berasal dari *closed*, *urinoir*, *wastafel*, *laavatory*, dapur dan tempat-tempat pembuangan limbah yang lain. Untuk limbah padat disalurkan ke dalam *septic tank* limbah kota, untuk limbah cair disalurkan ke dalam bak kontrol sumur resapan saluran limbah kota. Sistem drainase atau pembuangan air hujan dibedakan menjadi dua, yaitu pembuangan di dalam bangunan dan pembuangan di luar bangunan.

3. Sistem Keamanan Bangunan

Sistem keamanan yang digunakan adalah dengan sistem CCTV. Segala aktivitas akan terpantau dari ruang CCTV. CCTV tersebar di seluruh sudut ruangan yang dianggap sangat vital. Pemantauan dilakukan dari ruang keamanan. Untuk mendukung sistem keamanan penggunaan material ruang pelingkup bangunan juga diperhatikan.

4. Sistem Penanggulangan Bencana Kebakaran

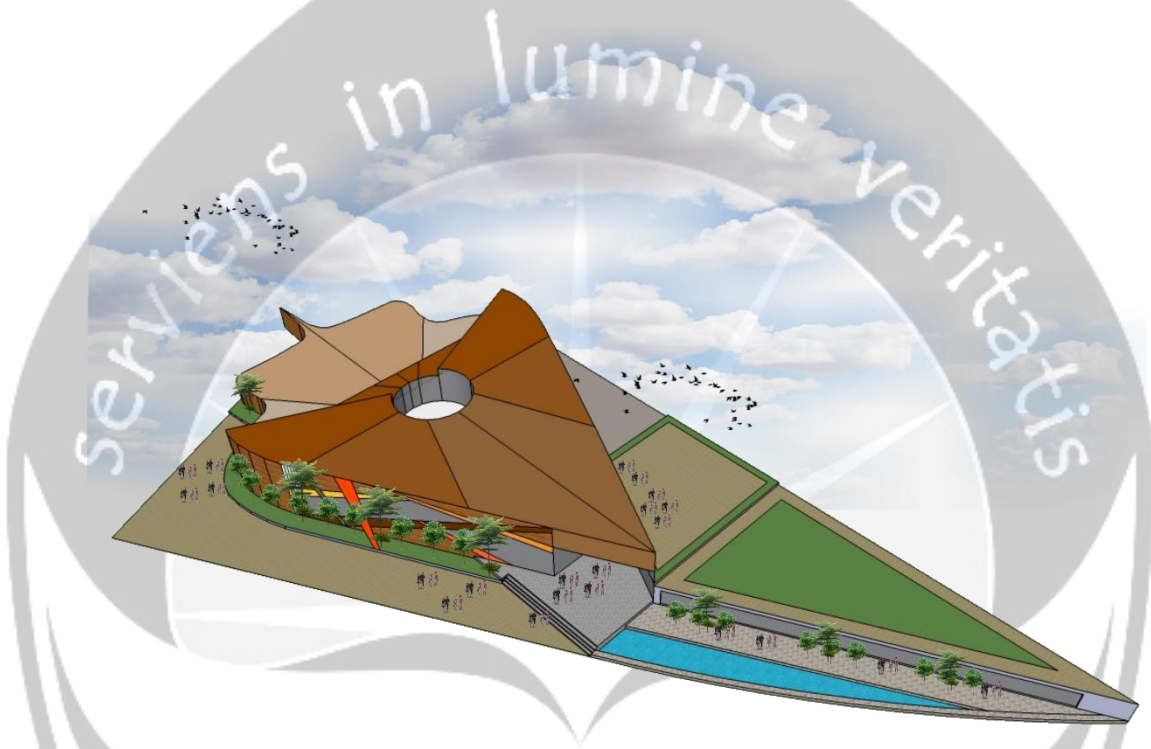
Untuk menanggulangi kebakaran dalam bangunan adalah menggunakan 2 (dua) sistem yaitu sistem pasif, dan sistem aktif. Sistem pasif contohnya, *sign* jalur evakuasi yang jelas, tangga darurat, pintu menuju tangga darurat yang tahan api minimal 2 jam. Sistem aktif contohnya, sprinkler, hidrant, *fire extinguisher*, detektor asap. Alat-alat tersebut diletakkan dan digunakan sesuai dengan kebutuhan ruangnya dengan radius tertentu yang mudah dijangkau.

5. Sistem Penangkal Petir

Sistem penangkal petir pada bangunan Museum Seni Lukis ini adalah menggunakan sistem penangkal petir Faraday. Sistem Faraday adalah sebuah jalur rangkaian kabel tembaga yang difungsikan sebagai jalan atau aliran bagi petir menuju ke permukaan bumi atau ground, sehingga petir tidak akan merusak benda-benda yang dilewatinya.

6.2.5. Wujud Konseptual Bentuk Bangunan

Tata rupa bentuk Museum Lukis ini mempunyai arti khusus dan ideologi khusus yang menggambarkan budaya Yogyakarta. Filosofi mempengaruhi dalam bentuk desain, khususnya metafora. Berikut ini adalah tampilan konsep bentuk dari Museum Seni Lukis di Yogyakarta, yakni;



Gambar 6.16. Konsep Bentuk Tata Rupa Museum Seni Lukis

Sumber: Dokumentasi Desain Penulis

Bentuk fasad yang akan diusung pada perancangan Museum Seni Lukis di Yogyakarta ini adalah sebuah bentuk wayang. Bentuk wayang tersebut dinamakan *Gunungan*. Bentuk ini terpilih dikarenakan mengandung unsur kebudayaan jawa khususnya wayang kulit di Yogyakarta. Yogyakarta merupakan pusat munculnya kebudayaan jawa, unsur budaya diusung pada konsep bentuk fasad supaya mengingatkan dan memberikan suatu identitas kota Yogyakarta dan bentuk yang dapat menjadi sebuah ikonik kota, bentuk sederhana namun mempunyai makna mengusung kebudayaan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

100 Tahun Affandi, Ajip Rosidi, Nuansa, 2008.

Architecture and Identity. ____: Architectural Press. ANTONIADES, ANTHONY C. (1992)

De Chiara, J; J.Crosbie, M. 2001. TIME-SAVER STANDARDS FOR BUILDINGTYPES – FOURTH EDITION. Singapore: Mc Graw Hill

Direktorat Permuseum, Buku Pintar Bidang Permuseuman. Jakarta. Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud. Depdikbud, 1985/1986.

Direktorat Permuseuman, Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud, Depdikbud, 1999/2000.

Direktorat Museum, Ayo Kita Mengenal Museum, Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Jakarta, 2009.

Jencks, C. 2012. The Story of Post-Modernism: Five Decades of the Ironic, Iconic and Critical in Architecture. John Wiley & Sons.

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Kurtich John, *Interior Architecture*, International Thomson Publishing, Mexico, 1993.

Museum Direktorat. (2007), Pengelolaan Koleksi Museum.

Statistik Kepariwisata Yogyakarta, 2015.

Statistik Kepariwisata Yogyakarta, 2016.

Statistik Kepariwisata Yogyakarta, 2017.

Sutaarga, Moh. Amir, Studi Museologia. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud, 1996/1997.

Satwiko Prasasto. Fisika Bangunan. Andi Offset. Yogyakarta. 2009

The Language of Post Modern Architecture, (1977).

Jurnal

Lord Barry.2012. dikutip oleh Jonathan, 2015, Museum Seni Kontemporer di Yogyakarta.

FFJ Schouten, Pengantar Didaktik Museum, Jakarta, Proyek Pembinaan Permuseuman, Ditjen Kebudayaan, 1992:3)

Pawitro Udjianto, 2012 Perkembangan Arsitektur Ikonik di Berbagai Belahan Dunia, Bandung, 2012)

Akustika Bangunan, (Christina E. Mediastika)

Susanto, M. (2004). Menimbang Ruang Menata Rupa. Yogyakarta: Galang Press

Perundangan

PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 66 TAHUN 2015

Dinas Pariwisata DIY 2011

Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2012 Tentang RPJMD 2012-2016.Yogyakarta: Pemkot Yogyakarta

Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2012 Tentang RPJMD 2012-2016.Yogyakarta: Pemkot Yogyakarta.PU. (2003). Buku Profil Penataan Ruang Provinsi DIY 2003. Yogyakarta: Departemen Permukiman Dan Prasarana Wilayah Dirjen PU.

Pemerintah Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2012.

Pusat Informasi Pengembangan Permukiman dan Bangunan, Provinsi DIY.

Permendikbud No.48, 2012.

Website

http://visitingjogja.web.id/assets/uploads/files/bank_data/Buku_Statistik_Kepariwisataan_DIY_2015_05092016040516.

<https://arifnurhidayat97.wordpress.com/2011/08/13/seniman-lukis-yogyakarta/>

<https://brilio.net/jalan-jalan/10-galeri-seni-ini-wajib-kamu-kunjungi-ketika-piknik-ke-jogja-keren-160506w.html> ; diakses pada tanggal 9 September 2017).

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/24066/4/Chapter%20II.pdf>

<http://belajartutiadaakhir.blogspot.co.id/2011/08/museum-di-indonesia.html>

<http://ruangpustaka.info/manajemen-informasi-di-museum/>

<http://belajartutiadaakhir.blogspot.co.id/2011/08/museum-di-indonesia.html>

https://primastoria.files.wordpress.com/2014/09/organisasi_mni.pdf

https://primastoria.files.wordpress.com/2014/09/organisasi_mni.pdf

<http://spengetahuan.com/2017/07/23-pengertian-seni-lukis-menurut-para-ahli-teknik-unsur-alat-bahan-aliran-dan-contoh-seni-lukis.html>

<http://bilvapeda.com/2013/03/pengertian-seni-lukis.html#.Wc3BwtYcHIU>

<http://ipapedia2.blogspot.co.id/2016/03/sejarah-perkembangan-seni-lukis-indonesia.html>

<http://www.ilmudasar.com/2017/03/Pengertian-Fungsi-Jenis-Aliran-dan-Komponen-Seni-Lukis-Adalah.html>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Affandi>

<http://www.kelambit.com/biografi-karya-lukisan-affandi-koesoema/>

https://id.wikipedia.org/wiki/Bagong_Kusudiardja

<http://archive.iva-online.org/pelakuseni/bagong-kusudiardja-1>

<http://archive.iva-online.org/pelakuseni/djoko-pekik>

<http://buku-otobiografi.blogspot.co.id/2016/12/biografi-djoko-pekik-dan-lukisannya.html>

<http://buku-otobiografi.blogspot.co.id/2016/12/biografi-djoko-pekik-dan-lukisannya.html>

<http://lelang-lukisanmaestro.blogspot.co.id/2011/07/lukisan-karya-basuki-abdullah.html>

https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Basoeeki_Abdullah

<http://museumbasoeekiabdullah.or.id/>

https://id.wikipedia.org/wiki/Raden_Saleh

<http://mediaindonesia.com/news/read/88130/melihat-karya-raden-saleh-di-museum-galeri-nasional-singapura/2017-01-18>

<http://www.porosilmu.com/2017/01/tujuan-pameran-seni-rupa-manfaat-dan.html>

<http://danielakwila.blogspot.co.id/2017/01/tipologi-bangunan-museum.html>

<http://www.bpkp.go.id/diy/konten/824/Profil-Kota->

<http://www.penataanruang.com/rencana-pola-ruang1.html>

http://gis.jogjaprov.go.id/layers/geonode:pola_ruang_rdtr_kota_jogja
google.peta.museum.yogyakarta
<http://www.mediainformasiumbulharjo.com/profil/>

<https://simaksejenak.wordpress.com/2013/10/08/pengertian-rupa-dasar-nirmana/>

<http://projectmedias.blogspot.co.id/2014/03/pengertian-fasade-bangunan.html>

<http://arsitekturmetafora.blogspot.co.id/>, (2016)

<http://harian.analisadaily.com/arsitektur/news/konsep-metafora-gedung-untuk-ikon-sejarah-bangunan-lotus-temple-india.html>

<http://syi-architecture.blogspot.co.id/2010/01/keong-emas-nama-bangunan-teater-keong.html>

https://www.google.co.id/search?_BMKBvwTbmZawBQ&q=pondasi

<http://www.instalasi jaringan.com/penangkal-petir-sistem-faraday.html>

<http://www.rudydewanto.com/2011/01/green-roof-di-hutan-beton.html>

<https://tropicalarchitectblog.wordpress.com/2016/08/08/utilitas-bangunan->